

EDIȚIE LIMITATĂ LEVEL & CARTE 27.98 LEI

JOC FULL ODDWORLD: THE ODDBOXX 4 JOCURI FULL
4 AVENTURI DEOSEBITE!

LEVEL



AVANPREMIERĂ

PSVITA

The Elder Scrolls V

SKYRIM

SERIOUS SAM 3: BFE
SAINTS ROW THE THIRD
BATTLEFIELD 3

THE LEGEND OF ZELDA
SKYWARD SWORD

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
TRINE 2

Preț 27.98 lei

1 ianuarie 2012



DVD

TRAILERE ODOROS
MODS FIREWALL
DRIVERS PATCH
JOCURI EXTRA

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

24%
LIVRARE

CHIP
FOTO
VIDEO

Collection



Colecția continuă...

Pachetele promoționale pot comanda online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

3 D Media Communications SRL
Str. I.L.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Colan (colan) (colan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (ionescu@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puia (alexandru.puia@chip.ro)
Cosmin Alenţă
Sebastian Bularca (bularca@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Voiculescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Abu (oana.abu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ivana Bădescu (ivana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Ciompo (gheorghe.ciompo@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonaţilor:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicaţia cu beneficiile de rezultate de publicare
conform Studiului Naţional de Audiere, Conform
criteriilor DIN (pentru date de măsurare aprilie 2009 -
aprilie 2008) **LEVEL** are 81.000 cititori/edţie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	35
Capital	79
D-Link	100

新年快乐 Happy New Year



Bune sau rele, jocurile anului 2011 au completat o ofertă extrem de variată, din care am avut ce alege cu toții. Jocurile indie și-au continuat avântul, francize noi ne-au dat speranțe, iar altele au continuat să meargă la vale. Iar într-o industrie în care, adesea, numele vinde mai bine un titlu decât calitatea jocului în sine, este din ce în ce mai greu să răzbați. Seria Call of Duty, de exemplu, a încetat să mai evolueze de câțiva ani buni încoace, și totuși, cu fiecare nou titlu, visteriile Activision se umplu cu milioane, chiar miliarde de dolari. Practic, vorbim despre o lume în care mai mari se bat, obsesiv, pe aceeași rețetă, oferind filme interactive și mai puțin jocuri în ade-

văratul sens al cuvântului. Din fericire, în lumea jocurilor încă mai apar excepții de la regulă, care ne fac să credem că jocurile, ca element distractiv și chiar educativ, încă mai rezistă.

2011 a fost, totuși, un an bun pentru jucători. 2012 promite o invazie de sequel-uri și reeditări, dar sunt sigur că vor exista și surprize care, ca de obicei, nu vor veni din partea marilor jucători din domeniu. Să sperăm că va fi cel puțin la fel de bun.

P.S. Uite că n-am apărut în decembrie cu ediția lunii ianuarie, dar o veți găsi la chioscuri în prima săptămână din noul an. La mulți ani, jocuri bune și mulți bani! (chiar, ce fain...)

■ **KIMO**

KiMO

- 1 Serious Sam 3: BFE
- 2 Battlefield 3
- 3 Trine 2



Koniec

- 1 Star Wars: The Old Republic
- 2 Serious Sam 3: BFE
- 3 Trine 2



ciOLAN

- 1 Serious Sam 3: BFE
- 2 Trine 2
- 3 Minecraft



Marius Ghinea

- 1 TH8 RS Shifter
- 2 The Elder Scrolls V: Skyrim
- 3 Serious Sam 3: BFE



Caleb

- 1 Serious Sam 3: BFE
- 2 Trine 2
- 3 Clash of Heroes



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dintr-un joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contenea, am decis să nu mai înlocuim căsuța tehnică cu prea multe detalii. Noua finală spune tot.



Poate că nu este RPG-ul anului, dar arată al puțin de bine

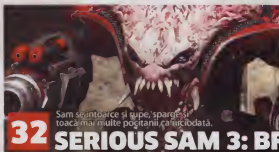
16 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



BATTLEFIELD 3

Războiul ruso-american continuă.

36



32 SERIOUS SAM 3: BFE

Sam se întoarce și tupe, sparge și toacă mai multe poștăni, ca înticbită.



40 TRINE 2

O aventură în trei de neuitat.



48 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

În sfârșit, un concurent serios pentru WoW.



08 PS VITA

O consolă portabilă a minii, mai mult decât un jucător de jocuri.

S
inceput,
de cinci
intitulat
Oddw
Oddw
ei - Odd
Acestu
Strange
contin
Mai imp
tr-un s
versiun
sici în v
Ab
senin și
cu împ
sele de
ducerii
Mudoko
caută să
devină
contin
nuă ave
îmulț
cea de a
mediu
produc
rie. Este
introdu
misiune
al unei
boratoa
distruge

06 \$
BR
08 PU
PR
14 RE
RE
76 TI
32 SE
36 BA
40 TR
44 SA
46 TI
48 ST
54 M
56 TI
66 JL
68 M
70 TI
72 IN

Studioul Oddworld Inhabitants Inc. a fost fondat în anul 1994 de către doi veterani ai efectelor speciale și animațiilor computerizate, Sherry McKenna și Lorne Lanning. Încă de la început, cei doi au pornit cu gândul de a realiza o serie de cinci jocuri având la bază același univers, o planetă intitulată Oddworld, aceasta debutând în 1997 cu Oddworld: Abe's Oddysee. Au urmat așa-zisul bonus Oddworld: Abe's Exoddus în 1998 și al doilea titlu al seriei - Oddworld: Munch's Oddysee, lansat în 2001. Acestuia i-a urmat un alt bonus în 2005, Oddworld: Stranger's Wrath, după care seria s-a oprit. Aparent, ea continua la un moment dat, dar asta este altă poveste. Mai important este că noi vile oferim acum pe toate, într-un singur pachet botezat The Oddboxx, care conține versiuni aduse la zi sau îmbunătățite ale celor patru clasici în viață.

Abe's Oddysee este povestea lui Abe, un muncitor senin și ignorant al uzinei RuptureFarms, responsabilă cu împachetarea de cămuri, care află într-o zi că resursele de carne animală sunt pe sfârșite, iar soluția conducerii de a continua producția este să sacrifice sclavii Mudokon. Afând grozăvia, Abe evadează din fabrică și caută să-l salveze de-a lungul unei aventuri ce avea să devină extrem de populară. În consecință odiseea a continuat în anul următor cu Abe's Exoddus, ce continuă aventurile din primul joc. Abilitățile lui Abe se înnuțesc cu această ocazie, cea mai importantă fiind cea de a comunica cu alte personaje din joc prin intermediul GameSpeak. Jocul are la fel de mult succes, iar producătorii se grăbesc să lanseze un nou titlu din serie. Este vorba despre Oddworld: Munch's Oddysee, ce introduce un nou personaj în scenă - Munch. Abe are misiunea de a-l ajuta pe Munch (ultimul supraviețuitor al unei rase de amfibieni numită Gabbit) să distrugă laboratoarele Vykkers și să salveze ouăle gabbitilor de la distrugere. Jocul marchează un nou pas pe scara

evoluției din punct de vedere grafic pentru serie și schimbă oarecum modul de joc, fiind nu doar atrăgător, ci și ușor de abordat.

În cele din urmă apare Oddworld: Stranger's Wrath, un acțiune-adventure lansat inițial pentru Xbox în 2005, apoi relansat pentru PC în 2010, mult îmbunătățit din punct de vedere grafic odată cu introducerea texturilor de înaltă rezoluție. Personajul principal al jocului, ce poate fi controlat chiar și din perspectivă first person, este un vânător de recompense botezat Stranger, iar decorul imită, de această dată, Vestul Sălbatic. Are mai puține puzzle-uri decât celelalte jocuri din serie, Stranger's Wrath punând mai mult accentul pe acțiune. Dar asta nu înseamnă că nouă ne-a plăcut mai puțin, ba chiar s-a dovedit a fi unul dintre cele mai reușite jocuri ale celui an pentru Xbox, completând cu succes universul Oddworld prin oferta sa oarecum diferită. Nu ne mai rămâne decât să vă invităm la joacă în lumea lui Abe și Stranger, parcurgând toate cele patru jocuri ale seriei disponibile la ora actuală pentru PC. Și Toate pe același DVD.

DVD EXTRA:

The Oddboxx Wallpapers
The Oddboxx DVD Box Art Drivers (Nvidia, ATI)
Afterfall: InSanity Demo Trailers
VLC Media Player



06 ȘTIRI

SPECIAL

08 PLAYSTATION VITA

PREVIEW

14 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

REVIEW

16 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

32 SERIOUS SAM 3: BFE

36 BATTLEFIELD 3

40 TRINE 2

44 SAINTS ROW: THE THIRD

46 THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

48 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

54 MINECRAFT

56 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

66 JURASSIC PARK: THE GAME

68 MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

70 THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

72 INMOMENTUM

RETRO

74 NOX

LOAD " "

76 STOP THE EXPRESS

FREEPLAY

78 MINI GAMES

HOBBY

80 CASTLE RAVENLOFT

HARDWARE

82 THRUSTMASTER TH8 RS

86 ASUS ZENBOOK UX31

88 KIT LOGITECH MODERN WARFARE 3

88 THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS 430 SCUDERIA

89 ASUS EEE PAD TRANSFORMER PRIME

90 TEST COMPARATIV - ROUTERE CREATE PENTRU PERFORMANȚĂ

LIFESTYLE

92 NEMIRA - MANTUITORUL PINEI

93 FILM - THE THING

93 WWW.



PUȘCAȘ MARIN MILIARDAR

Uitați încă un motiv pentru care în viitorul apropiat vom juca același shooter produs de companii diferite și uneori același shooter produs de aceeași companie de mai multe ori pe an: Activision a reușit să încaseze un miliard de dolari din vânzările lui Modern Warfare 3. În doar șaisprezece zile. Două săptămâni și două zile. O jumătate de sesiune old school sau o sesiune modernă, epică și viscerală. Astfel, Modern Warfare 3 devine unul dintre filmele cu cele mai mari încasări, reușind să depășească Avatarul lui Cameron, care a avut nevoie de o zi în plus pentru a-și încasa miliardul cunoscut (șaisprezece zile dacă MILIARDUL v-a luat mințile și nu mai sunteți în stare să faceți calculul). Între timp, într-o fostă republică sovietică și socialistă, S.T.A.L.K.E.R. 2 a plecat în loc luminat, în loc cu verdeață radioactivă, tovarășii care ne-au dat seria S.T.A.L.K.E.R. (serie care am fost anunțați că a reușit să se vândă în vreo patru milioane de exemplare) se pregătesc să stingă lumina (în caz că n-au făcut-o deja), iar lumea jocurilor va deveni brusc mai săracă, cu miliardul încasat de Modern Warfare 3 cu tot.



COMMAND AND CONQUER: GENERALS 2

Electronic Arts a anunțat în cadrul Video Game Awards 2011 că RTS-ul Command & Conquer: Generals 2 este în lucru, iar dezvoltatorul este... surpriză! ... BioWare. Nu vă chinuiți prea mult să vă amintiți la ce RTS-uri a mai lucrat BioWare și de ce EA a luat decizia să le dea franciza pe mână, căci C&C: Generals 2 n-a ajuns în ograda studiourilor pline ochi de masefecți și șforță. Deși acum poartă cu mândrie numele BioWare (probabil din rațiuni de marketing, publicitate etc. etc.), meseriașii

care se vor ocupa de Generals 2 s-au numit Victory Games, după care au devenit EA Victory, pentru ca într-un final, după modelul Mythic, să fie rebotezați BioWare Victory. Ca fapt divers, manager general al studiourilor este legendarul Jon Van Caneghem. Dacă nu știți cine e individul, așezați-vă singurei la colț și gândiți-vă la ce n-ați jucat. Command & Conquer: Generals 2 va fi construit pe engine-ul Frostbite 2 și va vedea lumina zilei cel mai devreme în 2013.



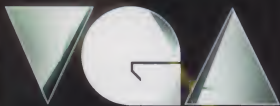
RISEN 2: DARK WATERS – ÎN APRILIE

O veche vorbă din popor ne spune că primăvara se născă mără piratilor. Nimic mai adevărat, căci piratii din Risen 2: Dark Waters se vor număra în data de 27 aprilie, când Deep Silver va lansa la apă RPG-ul celor de la Piranha Bytes. Pentru toate platformele (Windows, PS3 și X360), căci așa îi stă bine RPG-ului modern. Să fie primit!

SYNDICATE – INTERZIS ÎN AUSTRALIA

N-ai cum să nu iubești Australia și modul în care australienii decid să așere tineretul de influență nocivă a jocurilor violente. Fiindcă pașnicul continent și tânărul națune australiană nu dispun de un sistem de rating pentru adulți, adică 18+, AQ, TSLM (Te Spun Lu' Mă-ta!) sau ceva asemănător, jocurile care în mod normal s-ar înscrie în aceste categorii (sânge, sex, violență, dihoi-curcubeu, etc. Ștefan Hrușcă etc.) li se refuză clasificarea. Nu știu cât de complicat e să pui la punct un sistem de rating, dar presupun că e o muncă titanică, altfel australienii aveau deja parte de sex explicit și jocuri violente până acum. În fine, cea mai proaspătă victimă a comisiei de rating australiene este Syndicate, shooter-ul celor de la Starbreeze. Apare o scenă în care jucătorul mănuieste un minigun (ce fain, vom avea minigun în Syndicate, in your FACE, Australia!) și seceră o armată de agenți inamici (care vor sângera abundent, parcă în ciuda comisiei de rating australiene, ca urmare a tratamentului la care au fost supuși de jucător) l-a determinat pe cenzorii neadormiți să refuze clasificarea jocului. Fără clasificare, adio prezență în magazine. Fără magazin (virtual, real, nu mai contează, granițele de Traveler) pe internet sunt o treabă serioasă), adio vânzări. Iar fără Syndicate, eu nu mai emigrează în Australia. A, e ala nou? Constantine Bine, mă, hai că vin la voi...





SPIKE'S VIDEOGAME AWARDS 2011

Fiindcă noi mai avem o lună până ne vom sparge în topuri, uitați ce premii s-au încasat la Video Game Awards 2011:

- Game of the Year** - The Elder Scrolls V: Skyrim
- Studio of the Year** - Bethesda Game Studios, The Elder Scrolls V: Skyrim
- Character of the Year** - The Joker, Batman: Arkham City
- Gamer God** - Blizzard Entertainment
- Hall of Fame** - Shigeru Miyamoto, The Legend of Zelda
- Best Xbox 360 Game** - Batman: Arkham City
- Best PS3 Game** - Uncharted 3: Drake's Deception
- Best Wii Game** - The Legend of Zelda: Skyward Sword
- Best PC Game** - Portal 2
- Best Handheld/Mobile Game** - Super Mario 3D Land
- Best Shooter** - Call of Duty: Modern Warfare 3
- Best Action Adventure Game** - Batman: Arkham City
- Best RPG** - The Elder Scrolls V: Skyrim
- Best Multiplayer** - Portal 2
- Best Individual Sports Game** - Fight Night Champion
- Best Driving Game** - Forza Motorsport 4
- Best Fighting Game** - Mortal Kombat
- Best Motion Game** - The Legend of Zelda: Skyward Sword
- Best Independent Game** - Minecraft
- Best Adapted Video Game** - Batman: Arkham City
- Best Song in a Game** - "Setting Sail, Coming Home (End Theme)" by Darren Korb, Bastion
- Best Original Score** - Bastion
- Best Graphics** - Uncharted 3: Drake's Deception
- Best Performance by a Human Male** - Stephen Merchant as Wheatley, Portal 2
- Best Performance by a Human Female** - Ellen McLain as GLaDOS, Portal 2
- Best Downloadable Game** - Bastion
- Best DLC** - Portal 2 - Peer Review
- Most Anticipated Game** - Mass Effect 3
- GameTrailers.com Trailer of the Year** - Assassin's Creed: Revelations, E3 2011 Trailer

MEDITERRANEAN TRAVELER PENTRU ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Mulțumită celor de la Gamestop, aflăm că Ubisoft ne pregătește un nou pachet de conținut extra pentru Assassin's Creed: Revelations, intitulat Mediterranean Traveler Pack. Acesta va fi lansat pe 24 ianuarie și va integra jocul cu 6 hărți pentru modul multiplayer: Siena, Jerusalem, Dyers, San Donato, Firenze și Imperial District of Constantinople. Așadar, dacă vă interesează acest aspect al jocului, atunci mai trebuie să știți că DLC-ul va fi disponibil pentru doar 9,99 de dolari.



ALAN WAKE PENTRU WINDOWS

A fost anunțat că un joc exclusiv pentru nelansatul (pe atunci) Windows Vista. După aceea, s-a așternut tăcerea. Tăcere spartă de Microsoft și Remedy când au reanunțat jocul, dar ca o exclusivitate pentru Xbox 360. A apărut, nu m-a impresionat în mod special (chestie care m-a făcut să îmi pară rău că m-am apins destul de tare când am aflat că nu mai apare pe PC) și era cât pe ce să uit de el dacă Microsoft n-ar fi anunțat că ne pregătește o port... versiune pentru PC. Care va fi lansată în primăvara lui 2012 și va include și DLC-urile (plătitte de oamenii cu X360) The signal și The Writer. Pe cât punem pariu că, dacă va fi cazul, pirateria va fi învinuită pentru vânzările slabe ale unui port apărut la un an și ceva după versiunea pentru console?

AION VA DEVENI GRATUIT

Am primit de veste de la NCSoft că MMORPG-ul Aion va trece la modelul free-to-play din luna februarie a anului viitor. Tranzitia se va întâmpla din pricina faptului că numărul de jucători europeni a început să scadă dramatic, iar prin această metodă producătorul nipon speră să dezvolte baza de fani, implicit să crească veniturile obținute pe spatele acestui joc. Interesați?



BLIZZARD ANUNȚĂ BATTLETAG

Cum includerea serviciului RealID de către Blizzard atât în jocurile ce utilizează Battle.net, cât și pe forumurile oficiale nu a fost o mișcare primită tocmai bine de comunitate, producătorul californian a anunțat că persoanele ce doresc să-și protejeze identitatea vor putea utiliza BattleTag. În esență, am putea spune că Blizzard a revenit oarecum asupra deciziei și oferă acum jucătorilor posibilitatea să utilizeze și un pseudonim atunci când se autentifică via Battle.net pentru a butona, spre exemplu, StarCraft II sau World of Warcraft. În acest moment, BattleTag-ul este funcțional doar în versiunea Beta a lui Diablo III.

SE VOR LANSA

Gotham City Impostors	PC, PS3, X360	Warner Bros.
Resident Evil: Revelations	3DS	Capcom



MY NAME IS VITA. PLAYSTATION VITA

Prologul unei noi generații de console

S-a aprins semnalul luminos ce indică obligativitatea cuplării centurilor de siguranță. O voce suavă ne indică din difuzoarele avionului să închidem toate dispozitivele electronice a căror funcționare ar putea afecta decolarea aeronavelor. „Fir-ar al naibii, după ce că nu mă împac eu cu zborurile, nici măcar nu-mi pot folosi telefonul ca să ascult o muzică sau să mă joc un Jetpack Joyride”.

Atunci a apărut întrebarea: oare nu era mai bine să-mi fi luat PSP-ul cu mine, poate nu emitea atâtea radiații în cât să deranjeze aparatele de zbor? Prompt, mi-am oferit și răspunsul: „și ce să mă joc pe el? Nu l-am mai folosit de la Ghost of Sparta încoace...”. Uite așa, dintr-o situație relativ banală, a ieșit din nou la suprafață eterna dispută dintre telefoanele mobile moderne și consolele portabile special dedicate jocurilor. Oare acestea din urmă mai pot supraviețui într-o piață dominată de Android și iOS? Oare jocurile acestora sunt îndeajuns de bune pentru a justifica investițiile considerabile mai mari decât prețurile cerute în Android Market sau App Store?

Gânduri oarecum ironice, având în vedere că mă îndreptam spre Londra, unde urma să iau parte la o prezentare a viitoarei console Sony PlayStation Vita, precum și la o sesiune de testare prelungită a jocurilor ce o vor acompania la lansare.

Bine ați venit în viitor

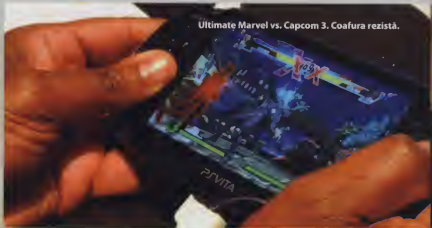
Nu vi trebuie prea mult spirit de observație să remarcați faptul că dezvoltatorii de hardware și software de

origine japoneză nu prea mai țin pasul cu realitățile și cererea pieței din ziua de azi. Un exemplu cât se poate de elocvent este Nintendo 3DS, un dispozitiv care încearcă să promoveze conceptul de afișaj tridimensional ce nu necesită ochelari aferenți, fără a lua însă în calcul niște factori elementari.

În primul rând, avem interfața cu utilizatorul demodată, bazată pe un touchscreen rezistiv depășit, și infrastructura online de-a dreptul dezastruoasă, care probabil ar fi fost considerată rudimentară și în vremurile în care Netscape Navigator era încă la modă. Nu mai zic de prețurile pe care Nintendo le practică pe eShop-ul lor, de-a dreptul nesimțite având în vedere vârsta aprecia-

lă a jocurilor comercializate. Între timp, spre comparație, vedem Microsoft lansează update-uri peste update-uri pentru principalii Xbox Live și dashboard-ul consolelor Xbox 360, optimizând de zând și oferind opțiuni suplimentare pentru publicul mereu avid de experiențe noi.

În al doilea rând, gamerii japonezi au o problemă de principiu cu stick-urile analogice, mai exact cu cel plasat în partea dreaptă a controllerelor/consolelor. Din obișnuință sau încăpățănare, nu le folosesc, preferând să ecranul perspective fixe sau mișcările haotice ale camerei, de mod controlată eventual cu cine știe ce combinație de butoane. Console precum Nintendo 64, SEGA Dreamcast, PlayStation Portable sau, mai nou, Nintendo





3DS stau ca măturile în acest sens, fiecare fiind echipată doar cu un stick analogic. Ce mai contează că una dintre cerințele de bază ale jocurilor din ziua de azi este orientarea cât mai eficientă într-un spațiu tridimensional, imposibilă fără o metodă de control adecvată. Cei care au încercat să joace un FPS pe PSP știu la ce mă refer.

Surprinzător, având în vedere că avem de-a face cu o altă companie niponă, cei de la Sony par să fie conștienți de aceste neajunsuri ale concurenței. Știți cum e: când te frigi cu clorba (PS3 și PSP), suflă și-n laur (PlayStation Vita). Cu alte cuvinte, Sony a băgat la cap prostioarele pe care le-a făcut în trecut și a pus la punct noul Vita luând în considerare aceste greșeli ale „tinerișilor”. Cel puțin în ceea ce privește proiectarea hardware-ului și a software-ului ce îi va ține acestuia de urât.

În ceea ce privește măruntăile, Vita folosește poate cea mai avansată tehnologie dintr-un astfel de dispozitiv mobil: un procesor quad core ARM Cortex A9 și un cip video PowerVR SGX543MP4+, echipat la rândul său cu nu mai puțin de patru nuclee de procesare. Mulți s-ar putea să considere memoria RAM de 12MB și cea video de 128MB insuficiente pentru ziua de azi. Totuși, având în vedere că avem de-a face cu un dispozitiv dedicat în principal jocurilor și faptul că Vita folosește un ecran OLED de 5 inch, cu o rezoluție de „doar” 960x544, cantitatea de memorie alocată de Sony pare mai mult decât mulțumitoare. Dacă nu mă credeți, aruncați un ochi pe God of War III, pentru a vedea cum se „descurcă” o consolă Sony echipată cu doar 256MB RAM.

Bineînțeles, de pe un dispozitiv mobil nu putea lipsi ecranul tactil, cel implementat în Vita fiind cât se poate de modern, capacitiv și cu suport pentru multi-touch. Mai mult, Sony a mers și mai departe, adăugând o a doua suprafață sensibilă la atingere, plasată de această dată pe partea din spate a consolei. Despre metodele de



utilizare ale acestora, un pic mai târziu. Și, blasfemie!, japonezii au plecat capul la rugămintele unei lumi întregi și au implementat pe Vita și un al doilea stick analogic. Aleluia, există un Dumnezeu chiar și acolo, în îndepărtata Țară a Soarelui Răsare!

În rest, construcția consolei este mai mult decât familiară pentru cei care dețin sau au utilizat vreodată un PSP. Dimensiunile reale ale Vita sunt un picușor mai mari decât cele ale clasicei PlayStation Portable, însă noua consolă este sensibil mai ușoară decât precursorul său. Nu lipsesc nici clasicele butoane cerc, pătrat, triunghi și X, ceva mai mici însă decât pe PSP sau DualShock, cu o dispunere mai apropiată și cu forme un pic mai bombate. Triggerele R și L au rămas fidele designului mai vechiului PSP. Cu alte cuvinte, la fel ca în cazul PSP, Vita nu prea merge purtată în buzunarul pantalonilor (decât dacă aveți unii extrem de largi), însă se potrivește de minune cu o borsetă sau un

ghiozdan/rucsac de dimensiuni reduse.

Utilitatea construcției iese în evidență însă cel mai bine atunci îei contactul pentru prima dată cu interfața PlayStation Vita și cu aplicațiile preinstalate. Puteți da uitării clasicul XMB (Xross Media Bar, Ul-ul caracteristic consolelor PSP și PS3). Vita folosește acum un meniu elegant și rapid, ce amintește atât de Android, cât și de iOS. Sunt utilizate icoane circulare mari și vizibile, ce pot fi plasate pe nu mai puțin de 10 pagini separate ale desktop-ului. Similar iOS, acestea pot fi mutate și rearanjate după preferințe printr-o simplă apăsare prelungită a unui Item anume. Vita avea preinstalată o serie de aplicații, precum un player de muzică (ce va putea fi folosit concomitent cu rularea oricărui joc), un browser de internet, un manager al trofeelor câștigate pe PSN, un soi de agendă dedicată organizării grupurilor de prieteni, Near și clienți pentru servicii populare precum Flickr sau Twitter.



Mobile phone vs. PlayStation Vita. Fight!



Uuuuuh, shiny buttons... And a stick!



Gravity Rush. I believe I can fly....

În cadrul evenimentului londonez, au fost prezentate în detaliu aplicațiile dedicate Flickr, Twitter, precum și Near. Dacă funcționalitatea primelor ar trebui să fie familiară oricărui utilizator al acestor servicii, Near se adresează exclusiv deținătorilor de PS Vita. Prin intermediul rețelei locale (Wi-Fi) sau al conexiunii 3G, Near poate scana împrejurimile după alți utilizatori de Vita, care, mai apoi, pot fi contactați pentru a iniția sesiuni de joc/chat sau pentru a face schimb de cadouri. Aceste cadouri sunt mici bonusuri deblocate în anumite jocuri (cum ar fi costume suplimentare pentru un anumit personaj), special gândite pentru a fi partajate prin intermediul acestui sistem.

Un lucru cu adevărat impresionant la sistemul de operare din spatele PS Vita este modul cum acesta gestionează multitasking-ul. Din nou, scoateți-vă din cap în game XMB-ul greci de pe PS3 și imaginați-vă o interfață modernă, care aduce aminte mai degrabă de blade-unle de pe Xbox 360. Când este apăsătorul PS (home), aplicațiile pomite devin un soi de dosare așezate elegant într-un raft, selectarea uneia dintre ele având ca rezultat afișarea unui preview al instanței curente a respectivului program sau joc. Oarecum asemănător cu modul în care funcționează paginile în browser-ul de internet (Safari) de pe iOS, se poate face clic pe respectivul preview pentru a maximiza aplicația. Alternativ, pentru a închide programul sau jocul selectat, pur și simplu se poate „trage” preview-ul acestuia în afara ecranului, ca și



cum ai arunca o pagină a dosarului de care nu mai e nevoie. Sigur, pentru veteranii Android sau iOS, aceste metode nu reprezintă noutăți. Însă, față de ce are oferit un Nintendo 3DS, interfața unui Vita este la ani-lumină depărtare, atât din punctul de vedere al funcționalității, cât și în ceea ce privește designul.

Lăsând la o parte însă interfața și sistemul de operare, principalul scop al evenimentului organizat de Sony în Londra a fost prezentarea jocurilor cu care Vita va fi lansată, în februarie 2012. Un lucru important pe care Sony a dorit să pună accentul este că titlurile pentru PS Vita vor veni atât pe suport fizic (carduri de memorie proprietare, la revedere UMD-uri!), cât și în format digital, prin inter-

mediul PlayStation Network. La fel ca în cazul PS3, se va face o diferențiere între jocurile triple A și cele mai „mici”, existând riscul ca acestea din urmă să fie distribuite exclusiv cu ajutorul PSN. De asemenea, se dorește împărțirea acestor jocuri pe categorii de preț, pentru a acoperi atât numele „grele” (francize consacrate, cum ar fi Uncharted, comercializate la prețuri „premium”), cât și cele „ieftine” (jocuri de masă, cum ar fi LittleBigPlanet, Road Trip și Uncharted: Golden Abyss).

Vechea gardă

Așa cum îi stă bine oricărui sistem produs de Sony și PlayStation Vita va primi titluri noi din serii faimoase, produse de studiourile interne ale gigantului japonez. Este vorba de jocuri precum Wipeout 2048, LittleBigPlanet, Motorstorm RC, ModNation Racers: Road Trip și Uncharted: Golden Abyss.

Prin intermediul lui Wipeout 2048, s-au demonstrat la fața locului posibilitățile multiplayer crossplatform ale consolei PS Vita. Interesant este însă faptul că ediția 2048 a jocului nu va fi lansată și pe PS3, jocul cu care titlul de Vita va „comunica” fiind mai vechiul Wipeout HD. Anumite circuite vor fi comune ambelor titluri, acestea fiind singurele pe care jucătorii de Wipeout 2048 și Wipeout HD se pot confrunta online, prin intermediul PlayStation Network. Dacă ar fi să ne luăm după demonstrația ținută de Sony, multiplayerul între cele două console funcționează fără probleme, ediția de PS Vita la Wipeout rulând la fel de fluent precum fratele său mare de pe PS3.

FIFA Football. Recunoașteți diferențele dintre PS3 și Vita.





Reality Fighters. Mortal Kombat-ul săracului...

Versiunea pentru Vita a lui LittleBigPlanet are un potențial imens. Grație ecranului tactil, dar mai ales touch panel-ului din spatele consolei, producătorii au putut implementa o grădă de elemente cu care jucătorii pot interacționa direct, cum ar fi capcane ce trebuie dezactivate, obiecte aflate de fizică sau diverse mijloace de transport pe care Sackboy le poate folosi în aventura sa. Spre exemplu, într-un nivel special gândit, micuțul erou de pluș era prins în interiorul unui balon, ce plana prin interiorul unui soi de peșteră labirintică. Traectoria balonului era controlată cu ajutorul touchscreen-ului, obiectivul fiind menținerea acestuia cât mai departe de pereții peșterii. Conform producătorilor, LBP pe Vita va aborda o formulă ceva mai apropiată de cea de-al doilea titlu al seriei de pe PS3, unelele de editare ce vor fi incluse în joc urmând a permite crearea unei întregi game de joculețe noi, nu numai niveluri bazate pe platforming. Cuplați această opțiune cu posibilitățile oferite de ecran, touch panel sau senzorii de mișcare (implementați) în consolă (da, PS Vita are și așa ceva) și LBP se poate transforma într-o sursă importantă de mini-games, care, dacă ar fi să ne luăm după creațiile ce au fost lansate pentru jocurile de PS3 aie seriei, ar putea rivaliza de una singură cu joculețele casual caracteristice telefoanelor mobile.

Motorstorm RC aduce din nou în prim plan seria de off-road racing a carei de la Evolution Studios. Totuși, de această dată, avem de-a face cu întreceri între mașinile de jucărie teleghidate, privite dintr-o perspectivă top down, care amintesc oarecum de jocuri precum Death Rally sau Ignition. RC nu impresionează din punct de vedere grafic, fiind un titlu proiectat atât pentru Vita, cât și pentru PS3, ce urmează să fie publicat exclusiv prin PlayStation Network. Din păcate, spre deosebire de Wipeout 2048, Motorstorm RC nu va permite multiplayer-ul crossplatform. În schimb include aceleași leaderboards și ghost cars în ambele variante ale jocului. De asemenea, distribuția lui Motorstorm RC va fi bazată pe filosofia „plătești o dată, joci pe toate platformele”. Cu alte cuvinte, achiziția de pe PSN deblochează ambele ediții (Vita și PS3), jocul permițând și sincronizarea salvărilor între cele două versiuni.

Din multe puncte de vedere, este de admirat înșelața celor de la Sony în ceea ce privește francizele din ograda proprie. Totuși, unele dintre aceste serii nu sunt tocmai reușite și ar trebui lăsate să „moară” în liniște,

fără tam-tam suplimentar. Un exemplu în acest sens este ModNation Racers: Road Trip. Clona de Mario Kart se joacă aproape identic și pe Vita, cu mențiunea că meniurile folosesc touchscreen-ul, device foarte folosit și pentru editarea mult mai facilă de trasee noi. Totuși, dacă voiam Mario Kart, îl jucam pe o consolă Nintendo.

Despre Uncharted: Golden Abyss, dați-mi voie să amintesc un pic mai târziu. Între timp, să lăsăm la o parte „vechituriile” și să ne îndreptăm privirile către...

A Brave New World

Adică jocuri noi. Titluri nou-nouțe, gândite și dezvoltate special pentru PlayStation Vita de producție interne Sony. Bigbig Studios, echipa de producție din spatele excelentului Motorstorm: Arctic Edge, pregătește pentru lansarea Vita Little Deviants, o colecție de mini-games menite să scoată în evidență caracteristicile hardware ale consolei. Există shooting bazat pe AR (augmented reality). În care camerele video ale consolei sunt folosite pentru a crea decorul invadat de monștrii ce trebuie țințiți cu ajutorul senzorilor de mișcare; există un jocuțel de balans, în care consola trebuie ținută pe verticală și înclinată pentru a direcționa o biluță pe un soi de pod accidentat; în ultimul rând, este inclus și un jocuțel în care aceiași personaje sferice trebuie ghidați prin înălțarea terenului pe care rulează (procedura care se realizează prin „înțeparea” back panel-ului consolei). Un soi de amalgam de tech demos copilărești, al cărui preț nu

ar trebui să fie prea ridicat.

Tot din categoria jocurilor care au la bază augmented reality face parte și Reality Fighters, un joc de fighting cam... meh. Prin intermediul camerei, jucătorul își poate face o poză, figura acestuia fiind atașată de fața luptătorului in-game. Apoi, cu ajutorul unui sistem ce amintește oarecum de RPG-urile mai serioase, se pot defini caracteristicile fizice ale luptătorului, precum și stilul de arte marțiale pe care acesta îl va aborda. Odată creat, „gladiatorul virtual” poate fi aruncat în mijlocul unor câmpuri de bătălie create folosind camera video, jocul fiind capabil să analizeze fluxul video pentru a determina plasarea corectă a luptătorilor în raport cu mediul înconjurător. Totuși, lăsând la o parte această porțiune inedită a jocului, Reality Fighters este un fighting game cel mult mediocru, care, dacă ar fi după mine, ar trebui inclus gratuit în pachetul Vita, pentru a evidenția funcțiile AR ale consolei.

Totuși, să revenim la jocurile care chiar merită totă atenția: în ciuda aparentei sale simplități, Sound Shapes este unul dintre acestea. Dacă ar fi să te uiți așa, superficial, peste umărul cuiva care joacă Sound Shapes, ai spune că producătorii de la Qeios Games încearcă să-și bată joc de tine. Redus la mecanicile de bază, jocul acestora este un simplu platformer, simplist din punct de vedere grafic, în care sunt imprumutate elemente de gameplay din alte titluri, cum ar fi Gish. Încercat însă pe propria piele, rămâi imediat plăcut surprins de cât de

Uncharted: Golden Abyss. Pentru Drake, la fel de fermecător ca de obicei.





Unit 13. Call of Duty la persoana a treia.

bine reacționează la comenzi blîtușă controlată, o parte din merit revenind și faptului că, spre deosebire de un telefon mobil echipat doar cu touchscreen, aici poți folosi stick-ul și butoanele gândite special pentru așa ceva. Repet, nu avem de-a face cu un titlu complex: obiectivul este parcurgerea unui teren accidentat, evitarea tuturor obiectelor sau a ființelor roșii (atingerea lor duce la moarte) și culegerea altor blîtușă colorate. Când aduci însă factorul sunet în calcul, Sound Shapes capătă cu totul alte dimensiuni. Conform producătorilor, fiecare element dintr-un nivel are atașată o notă muzicală, parcurgerea hîrții de la A la Z rezultînd în redarea unei melodii. Mai mult, jocul va fi livrat cu un editor de melodii/niveluri, cei de la Qeasay Games încercînd în acest fel să introducă conceptul de „remix” al unui nivel realizat de altcineva. Sound Shapes va putea fi descărcat de pe PlayStation Network, circa 20-30 de niveluri urmînd a fi incluse în pachetul inițial. Însă, dacă ar fi să ne luăm după realizatori, aceștia se bazează pe inventivitatea comunității și pe conceptul „Play.Create.Share”: care a făcut rava-gii și în LittleBigPlanet. Astfel, Qeasay Games speră că, la scurt timp după lansare, utilizatorii să partajeze online mii sau chiar zeci de mii de astfel de niveluri/melodii pentru Sound Shapes.

Tot din categoria jocurilor pentru PS Vita care vor debuta pe PlayStation Network trebuie amintit și Escape Plan, un puzzle game bazat pe un stil artistic aparte. Parte Portal, parte Lemmings, Escape Plan îi are ca eroi pe Lil și Laarg, două personaje ce trebuie ajutate să scape dintr-un soi de laborator de teste. În general, sunt foarte enervat când vreun producător încearcă să-mi bage pe gât touch controls, mai ales când avem de-a face cu o consolă echipată cu toată gama de butoane necesare pentru a folosi o metodă de control tradițională. Nu și

în cazul lui Escape Plan: prin simple gesturi executate cu degetul pe touch screen, celor două personaje li se pot da comenzi simple, de genul mergi la stînga sau întoarce-te. Totuși, decornurile sunt pline de fel de fel de capcane, care pot fi fie dezactivate folosind metode inedite (cum ar fi „găsierea” acestora cu ajutorul touch panel-ului consolei), fie evitate folosind anumite puteri speciale pe care cele două personaje le vor dobîndi pe parcursul jocului. Stilul grafic abordat de producători, bazat pe nuanțe de alb și negru, aduce o notă de dramatism jocului, dar și o senzație pronunțată de spațializare. Totuși, oarecum în contrast cu aspectul său mohorât, Escape Plan este un joc foarte amuzant, care nu se la nicio dată în serios. Așa că nu trebuie să plîngeți când o platformă tocmai l-a apăsîtat pe Laarg. În schimb, faceți bine și pregătiți-vă buzunarele virtuale: la lansarea Vita, Escape Plan va fi un must have pentru amatorii de jocuri downloadabile.

Gravity Rush mi s-a părut, în schimb, o adaptare jalonează a mult mai cunoscutului în Famous. Cole MacGrath este înlocuit de un soi de Sandy Bell, iar puterile electrice sunt substituite de o piscă (!!!) ce conferă eroinei abilitatea de a sfida gravitația. Acțiunea are loc într-un mediu de joc open-world urban, în care, printr-un mod similar cu nivelurile fără gravitație din Dead Space, protagonistă poate alege să transforme orice suprafață într-o nouă podea. Domnul care prezenta jocul părea foarte entuziasmat de povestea din Gravity Rush, relatată printr-un soi de benzi desenate tridimensionale, dar și de figurile de luptă pe care fata antigravitațională le putea executa. Așa cum li s-a bîne oricărui titlu cu influențe RPG, experiența acumulată va putea fi investită în noi combo-uri, iar touch screen-ul poate fi folosit pentru executarea manevrelor de eschivă. Sfîrșitul demo-ului a fost marcat de bătălia împotriva unui boss, în care punctele sale sensibi-

le trebuiau atacate din aer, prin intermediul apăsării acestora pe touch screen. În rest, Gravity Rush beneficiază de o prezentare grafică cel-shaded, e frumoasă și devine acasă. Fără îndoială, unul dintre jocurile „serioase” ce trebuie urmărite la lansarea PS Vita.

Tot hardcore, dar mult mai puțin impresionant, a fost Unit 13. Dezvoltat de Zipper Interactive, studioul din spatele seriei SOCOM, acest joc urmează rețeta oarecum monotonă din Special Forces (prezentat acum câteva numere și în LEVEL), fiind un shooter militar third person și... nimic mai mult. Grafica este modestă, obiectivele par anoste și, deși cele două stick-uri analo-gice fac minuni când vine vorba de shooter, controlul m-a stresat prin adăugarea utilizării obligatorii a touch screen-ului pentru realizarea unor acțiuni banale. Spre exemplu, reload-ul armei nu se realizează cu butonul pătrat (ca în majoritatea covîrșitoare a shooterelor pe console), ci făcînd clic pe una dintre iconele de pe ecranul tactil. Bleah.

Mina de aur

După cum spuneam mai devreme, nu putem încheia enumerarea jocurilor produse de studiourile first party Sony fără a aminti de Uncharted: Golden Abyss, de departe cel mai impresionant titlu prezentat pentru PlayStation Vita. În primul rînd, arată absolut superb pentru un joc de acest tip, Golden Abyss rivalizînd fără probleme cu frații mai mari de pe PlayStation 3 în ceea ce privește prezentarea grafică. Decorurile sunt detaliate, efectele de particule precum focul sau fumul sunt dese și credibile, iar marca înregistrată a seriei Uncharted - animațiile extrem de fluide - a fost păstrată neatînată și în acest joc.

Și totuși, eroul Nathan Drake (în continuare interpretat de neliștitul Nolan North) va trebui să se acom-



deze cu câteva mecanici de joc noi, special adăugate pentru a folosi facilitățile oferite de Vita. Astfel, cei mai puțin pricepuți în a sări de nebuni prin temple antice sau clădiri în flăcări pot marca pur și simplu traseul pe care doresc: ca Nathan Drake să-l urmeze, folosind touch screen-ul. Inamicii pot fi atacați din apropiere printr-un simplu clic pe ei, iar escaladarea unui perete se poate realiza și prin intermediul gesturilor realizate pe back panel. Nu în ultimul rând, ochirea se poate realiza și cu ajutorul senzorilor de mișcare ai consolei și, prin aceeași metodă, se pot face și fotografii ale mediului înconjurător din joc. Acestea pot fi adăugate în jurnalul lui Drake, fiind vitale în anumite momente pentru rezolvarea unor puzzle-uri. Tot în jurnal vor mai avea loc câteva mini-games, cum ar fi „răzuiește” harta (mama lui de touch screen), iar paginile vor putea fi acum răsfoite într-un mod intuitiv.

Totuși, este bine de știut că, în ceea ce privește controlul personajului, jucătorii pot alege oricând să nu utilizeze noul touch controls și să se rezume la vechea schemă de control bazată pe stick-uri și butoane. Din nou trebuie lăudată decizia celor de la Sony de a introduce un al doilea stick analogic în „arsenalul” PS Vita, acesta fiind vital pentru controlul corespunzător al unui joc precum *Uncharted*. De altfel, dacă ar fi să devenim un pic răuistoși, am putea aminti de reacția lui Jan Kuczyński, asociate producer în cadrul Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, care, în timpul demonstrației, după ce s-a jucat cu controlul alternativ, a revenit la the good ol' sticks and buttons, concluzionând că oricum acestea funcționează mai bine. Tot de la Jan am aflat și că *Uncharted: Golden Abyss* va fi un titlu bazat în exclusivitate pe experiența single player, a cărei durată de joc va fi comparabilă cu aventurile lui Drake de pe PS3.

Oferta extinsă

Oricât de interesant ar fi jocurile pregătite de studiourile interne Sony pentru PS Vita, o platformă nu poate supraviețui pe piață fără susținere din partea marilor publishers din industrie. Din fericire, Vita pare a avea acest segment foarte bine acoperit. Publisheri precum 2K Games, Warner Bros., Activision, Ubisoft, Capcom, SEGA sau Electronic Arts deja au anunțat că vor aduce francize cu vechime pe noua consolă Sony, dintre acestea nelipsind *Call of Duty*, *BioShock*, *FIFA*, *Assassin's Creed*, *Rayman*, *Mortal Kombat* sau *Street Fighter*. Totuși, în cadrul show-ului londonez, doar câteva au fost prezentate.

Unul dintre acestea (și poate cel mai impresionant) a fost *FIFA Football*, frățiorul portabil al mai maturului *FIFA 12*. Încă din start, producătorul executiv al versiunii de FIFA pentru Vita, Matt Prior, a ținut să menționeze că ambele titluri amintite folosesc același engine, grafica fiind într-adevăr la un nivel calitativ ce acum câțiva ani era greu de imaginat pentru o consolă portabilă. Practic, toți cei obișnuiți să joace FIFA pe PS3 vor putea face imediat tranziția către versiunea de Vita a jocului. Totuși, *FIFA Football* pentru Vita nu va include motorul fizic *Player Impact Engine* și nici noul *Tactical Defending* (despre care Prior a afirmat că oricum nu este prea agreat de jucătorii veterani ai seriei). În schimb, touch screen-ul poate fi folosit pentru a oferi pase sau centrări precise jucă-

torului selectat, iar back panelul reprezintă întreaga suprafață a porții, jucătorul putând alege cu precizie locul exact unde dorește ca fotbalistul controlat să suteze. Miam miam.

Lubitrii de întreceri sportive vor mai avea la dispoziție și *Virtua Tennis* de la SEGA, precum și *F1 2011* de la Codemasters. Totuși, în timp ce primul este foarte simpatic și arată surprinzător de bine, simulatorul de *Formula 1* se controlează greoi și are o grafică dezamăgitoare. Ca fapt divers, și la *Virtua Tennis* s-a simțit o diferență considerabilă între touch controls și alternativa stick+butoane, aceasta din urmă oferind o experiență de joc mult mai bine pusă la punct.

De asemenea, se anunță vremuri bune pentru împătimitii jocurilor cu bătăi, titluri precum *Street Fighter X Tekken*, *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, precum și noi iterații ale seriilor *Mortal Kombat* și *Tekken* fiind așteptate pe Vita. Dintre acestea, doar *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* era jucabil, acesta fiind aproape identic cu fratele său mai mare de pe PlayStation 3. Eh, grafica nu era tocmai la fel de detaliată, însă framerate-ul și nebunia de pe ecran păreau să se fi păstrat intacte.

Dintre publisheri mari, Ubisoft și-a făcut simțită prezența, însă nu într-un mod prea consistent. *Michael Jackson The Experience* pentru PS Vita nu este tocmai jocul pe care l-aș recomanda pentru noua consolă portabilă, fiind compus doar din quick time events ce trebuie executate pe touch screen pentru a efectua mișcările de dans ale megastarului. În schimb, *Rayman Origins* se anunță a fi un jump and run de excepție, cu un stil grafic animat foarte reușit. Din păcate, pare a fi identic cu edițiile de PlayStation 3 și Xbox 360, cei care nu mai au răbdare până la lansarea PS Vita putându-se delecta cu acest joc chiar acum.

În loc de încheiere...

Am să-mi permit să fac câteva recomandări, bazate pe ceea ce am putut să încerc pe parcursul acestei prezentări, cu mențiunea că, din păcate, unele titluri nu am avut ocazia să le văd la față. Este vorba despre *Resistance: Burning Skies*, *Super Stardust Delta* sau *Ridge Racer*, care ori lipseau complet din cadrul showfloor-ului Sony, ori am fost mult prea amețit pentru a observa unde erau prezentate. În schimb, mi-au fost bagele pe gât „minunății” în genul *Everybody's Golf* sau *Top Darts* (despre care nu prea merită irosit spațiul din revistă).



Aceasta fiind spusă, viitorii proaspeți deținători de PlayStation Vita nu ar trebui să plece din magazin fără exemplare ale jocurilor *Uncharted: Golden Abyss* și *FIFA Football* (mai ales dacă sunteți fani ai sportului-regel). Cei în căutare de experiențe de gaming serioase nu ar trebui să treacă cu vederea *Gravity Rush*, *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* sau *Rayman*, în timp ce gamerii de ocazie se vor distra probabil cu *LittleBigPlanet*. În ceea ce privește achizițiile de pe PlayStation Network, în primul plan stau *Sound Shapes*, cu ale lui niveluri muzicale, și *Escape Plan*, aventura alb-negru a simpaticilor Lil și Laarg.

Așadar, jocurile se pare că sunt pregătite, mai rămâne să punem mâna și pe consola propriu-zisă. Însă, având în vedere titlurile pe care Sony le pregătește pentru lansarea sa, noul PlayStation Vita se anunță încă de pe acum drept una dintre vedetele anului 2012 în materie de gaming.



Evil is the new GOOD

RESIDENT EVIL®

Operation Raccoon City

EXEN SURVIVAL HORROR PRODUCTION SLANT SIX GAMES
CAPCOM DISTRIBUTOR CAPCOM LANGSAR MARTIE 2012
ONLINE WWW.RESIDENTEVIL.COM/REORC
PLATFORME PC X360 PS3

In ultimii ani, am observat o tendință dubioasă în comportamentul oamenilor. Din ce în ce mai mulți încep să țină cu eroul negativ și se identifică mai mult cu partea mai neagră și mai ascunsă a lucrurilor. Cel mai bine se poate vedea această tendință în jocurile pe calculator, unde din ce în ce mai multe îți permit să joci de partea răului. Un exemplu excelent sunt MMO-urile, unde foarte multă lume se dă de partea celor cu conștiința pătată. Chiar mult mai mulți decât cei care se dau de partea binelui. Cu cât sunt mai urâți, cu atât mai bine. Nu știu de ce a devenit cool să fi cel căruia nu-i pasă de valorile umane și să calci în picioare pe oricine îți stă în cale, fără niciun fel de remușcare. Nu sunt deloc în măsură să fac o analiză psihosocială legată de ce a dus la apariția acestui sindrom. Cu toate că nu cred că este ceva care a apărut doar acum, când țin minte că, de când eram mic, îmi doream ca Tom să-l prindă odată pe Jerry și să-l ia gâtul. Ce-aș mai fi răș...

Cum orice companie mare stă cu ochii pe consumatori ca pe butelie, gata să le satisfacă din fașă orice dorință, iată cum unul după altul jocuri în care putem lupta de partea răului își lăsc capul de prin noroia.

Leoane, dă-te prins!

După ce, până acum, Resident Evil a fost o saga în care binele călca răul zombilistic pe cap și lua în deșert numele corporațiilor creatoare de otrăvuri alimentare și farmaceutice, iată cum Capcom și Slant Six Games au ales să ne prezinte și versiunea neuzită până acum a celor de la Umbrella Co.

Operation Raccoon City ne întoarce cu mult timp în

urmă, pe când Milla Jovovich doar ce filmase în Al cincilea element și era tânără și la fel de mișto ca și acum. Tocmai în 1998, când Raccoon City încă mai forfotea de zombilici, dar și de supraviețuitori. Cel de la Umbrella Corporation încă încearcă să ascundă faptul că au rasolit-o rău de tot și trimis o echipă de ninja cibernetici să elimine orice umbră de Indicu că ei au fost de vină pentru dispariția unui oraș întreg.





Echipa de curățitori este formată din șase asasinii de profesie, dintre care poți alege tu și încă patru prieteni cu care poți juca în mod coop. Vei putea fi unul dintre Vector, Spectre, Beltway, Four Eyes, Lupo sau Bertha, fiecare cu propriul set de abilități. Vector este cercetașul echipei, cu un super costum ce îl face invizibil ochiului liber, Beltway - maestru în explozibili, Bertha - doctoarea echipei, Spectre - lăunetistul, Four Eyes - omul de știință care poate controla arme bio-organice (BOW) și Lupo este o individă pentru care nu există armă prea mare sau prea grea. Ei toți formează USS sau Umbrella Security Service.

Adevărata provocare însă nu stă doar în vânarea zombilor și a restului supraviețuitorilor din Racoon City, ci în eliminarea echipelor Spec Ops trimise de guvern pentru a descoperi ce s-a întâmplat cu adevărat în oraș. Luptele vor fi diferite de cele cu care am fost obișnuiți până acum, căci Slant Six Games și Capcom au ales să nu te mai forțeze să stai pe loc în momentul în care tragi, jocul transformându-se într-un adevărat Call of Duty. Toată lumea acum trage, se ascunde și alegeașă împrăștiind moarte împreună fără prejudecăți. Mai ales fără prejudecăți.



mânt. Dacă acest lucru se întâmplă când joci de unul singur, pur și simplu vei muri, dar dacă se întâmplă în modul coop, vei pierde controlul asupra personajului și te vei

uita neputincios la ecran cum eroul tău negativ va face tot posibilul să își omoare foștii coechipieri. Până când nu va primi un glonț în cap pentru a te putea respawna, tot ce vei face este să te rogi să nu se descurce prea bine.

Vorbem mai sus despre existența unor arme bio-organice.

Acestea sunt de fapt niște monștri super răi, pe care Four Eyes îi va dezlanțui în anumite momente ale jocului. Și tot atunci vei putea controla aceste BOW, provocând ravagi în rândurile inamicilor. Probabil un fel de tanks din Left 4 Dead în care personajele se transformă în momente cheie ale jocului. Aceste BOW vor fi de trei tipuri, Hunters, Lickers și Tyrants. Ce face fiecare rămâne să vedem în martie, când va fi lansat jocul.

La final, am lăsat cireașă de pe tort. Modul Heroes disponibil pentru modul multiplayer, în care echipa bunilor reprezentați de eroi clasici ca Leon, Claire Redfield, Jill Valentine și Carlos Oliveira se va cafti cu HUNK, Ada Wong, Nicholai Ginovaev și noul personaj Lone Wolf de partea răilor. Cum și de ce încă nu știm, așa că hai mai repede cu martie!

Konic

l cinci-
um.
ea de
rella
raso-
ici să
ă pen-



Se pare că jocul nu va fi doar un shoot fest, ci vom avea de făcut și alegeri morale, cum ar fi cea de a-l lăsa pe Leon în viață. Sau nu. De ce să trăiască? Oricum nu l-am plăcut niciodată... Este foarte posibil ca aceste alegeri morale să fie destul de numeroase, dar până acum producătorii au fost foarte strâni la gură, nelăsând să scape niciun porumb mai de Doamne-ajută.

Ce știm însă este că zombii vor fi mai deștepti ca până acum, adoptând un stil de luptă diferit în funcție de distanța față de jucător. Dacă dă dracul să se apropie prea mult de tine, îți vor sări la gât încercând să te muște de orice apendice îți atârnă neacoperit de armură. Dacă nu vei fi destul de rapid în a scutura de stick-ul analog, zombiul îți va transfera și ție microbul și în curând te vei transforma în rândul tău într-un monstru lipsit de discernă-



Iată vin scrollindători!

Există o categorie de jucători care iau totul foarte în serios, la modul matematic. Am cunoscut oameni care știau la perfecție cifrele din spatele fiecărui element de joc, ajungând astfel la un randament maxim în gameplay, făcând totul așa cum o cerea implacabil logica numerelor. Evident, o asemenea abordare lasă suficient loc pentru creativitate, ba chiar o potențează.

Deși admir fără rețineri pe astfel de jucători, nu reușesc să mă înscriu în categoria lor, niciodată. În primul rând, pentru a ajunge la asemenea performanțe, trebuie să te dedici unui joc, unui singur joc. Asta îmi este imposibil, prin natura meseriei, trebuie să abordez cel puțin vreo 30-40 de jocuri pe an – ce nu scriu la revistă fiind destinat esențialei culturi generale în domeniu. În al doilea rând, o abordare precisă la modul matematic îmi este imposibilă, prin natura mea. Îmi place să greșesc, și să mă bucur de greșeliile mele. Din ele mi-am dezvoltat intuiția, capacitatea de a analiza fără a fi orbit de imediat, de palpabil, la un mod care mă ajută să pătrund un joc dincolo de amănuntele sale cantitative, de structurile sale riguroase implementate de producător, de relațiile matematice dintre elementele de gameplay.

De aceea, deși sunt convins că printre voi se află din aceia care ar dori o analiză plină de rigoare, pe puncte cardinale ale construcției noului *The Elder Scrolls V*, nu voi adopta o asemenea abordare. Da, se pot face liste exhaustive ale schimbărilor aduse de *Skyrim*, se pot face corelații precise în evoluția elementelor de joc, de la primul *TES* încoace, trecând prin popularele *Morrowind* și *Oblivion*. Dar, eu nu vreau să fac o asemenea analiză.

De asemenea, mai este un lucru care pare să se arunce în drumul meu de recenzor al acestui titlu: celebritatea sa deja dobândită, entuziasmul la adresa lui ce pare să se fi îngroțat excesiv, până la a-l acoperi de titluri și premii pe care, poate, le merită numai parțial. Lăudătorii care exagerează au darul nefast de a umple treptat de dezgust pe cei care preferă observația lucidă. Un critic care vine apoi să laude ceea ce chiar este de lăudat este deja privit ca făcând parte dintr-un cor al fanboyimii, iar opiniile sale nu se mai disting pe fundalul răcnetelor adulateoare dublate de mormăieli dezaprobatore: „*Sus Skyrim!*” / „*Jos Skyrim!*”.

The Elder Scrolls V

SKYRIM





Pe zăcământ.



Pe la spate, cu pumnalul, pe furis.

Conștient de toate acestea, eu voi face exact ce îmi spune inima: voi scrie numai lucruri izvorâte din experiența mea personală în Skyrim, cu trimeri ici și colo către cele trăite prin Morrowind și Oblivion. Nu am ambiția de a epuiza subiectul, nici de a-l amănunțit enciclopedic. Vreau doar să vă spun cinstit ceea ce am simțit jucându-mă Skyrim vreme de 143 de ore, până la data scrierii acestui articol.

1,2,3... intro!

Există ceva spectaculos în începutul fiecăruia din cele două TES-uri anterioare. În Morrowind înnebuneai când ieșea pentru prima oară din cala navei în care erai transportat, ca deșinut de drept comun, către Insula Vvardenfell. În momentul în care scoteai capul de sub punte, întreaga minunăție a peisajului, extraordinar redat de grafica jocului, te lăsa cu ochii larg căsați. Deși Seyda Neen, localitatea în portul căreia ancorase corabla pe care te aflai, era cea mai nesemnificativă vizual din Morrowind, șocul frumuseții stralăia tot ceea ce se arăta ochilor tăi era nu mai puțin zguduitoare. Știu că prima oră de joc a fost pentru mine doar o plimbare prin toată Seyda Neen, inclusiv până în far, de la înălțimea căruia am privit ulmit la dimensiunea, complexitatea și frumusețea lumii în care mă aflam. Și da, nu voi uita niciodată primul sunet auzit în Morrowind: mugetul Silt Stryder-ului, dublat de la fel de uimitoarea sa constituție fizică...

Începutul următorului titlu din serie, Oblivion, a fost la fel de spectaculos, prin mica secvență cinematică introductivă, în care camera se rotește în jurul Orașului Imperial, pe fondul muzical al temei create de Jeremy Soule ce a ajuns să definească seria, prelucrată de data

Oamenii Mării Sale.



aceasta într-o notă eroică, vivace. Da, tema aceasta a fost expusă pentru prima oară în genericul introductiv al Morrowind-ului, unde suna așezat, molcom, melancolic – o veți găsi pe CD-ul ce conține soundtrack-ul aflat în ediția specială a jocului, sub numele „Nerevar Rising”.

Urmând crescendo-ul Impus de Oblivion, aceeași temă devine în Skyrim și mai puternică, și mai plină de forță, și mai eroică (sic!), interpretată de un cor de voci bărbătești ce grăiesc în limba dragonilor. Sunetul este volnicesc, testosteronul infuzează în țesătura odată fină a motivului muzical, preschimbând-o într-o armură, mult mai potrivită pentru asprimea glacială provinciei nordice, Skyrim, și a oamenilor ce o locuiesc. Iar începutul jocului izbete din nou, fără nici o secvență cinematică prederizată, ci chiar prin startul interactiv, ce se desfășoară

într-unul din orașele Skyrim-ului, în care ești adus ca prizonier, alături de o ceată de Stormcloaks rebeli capturați de Imperiali. Scriptată parțial, această introducere la Skyrim este cel puțin foarte spectaculoasă, făcând cinstire numelui seriei The Elder Scrolls și dând mari speranțe pentru o strălucită desfășurare ulterioară a jocului.

Lynx

În această secțiune introductivă a jocului se face alegerea caracteristicilor personajului, încercăm precum în titlurile anterioare ale seriei, dar cu diferențe notabile în ce privește complexitatea opțiunilor. Practic, nu mai sunt posibile alegeri sub aspectul trăsăturilor forte ale personajului tău sau al datului său zodiacal, ci numai în ce privește rasa și aspectul fizic. Evident, fiecare rasă are



Pisica Mării Sale.



Illuminarea este fenomenal



anumite bonusuri specifice și eventuale puteri speciale, dar, în afară de acestea, tu nu mai ai posibilitatea unor alte configurări. Dezamăgitor, am fost nemulțumit de această sârcie în crearea build-ului (a sumei caracteristicilor personajului folosit în joc) în Skyrim.

Atipic – eu joc în TES de obicei cu un tanc de războinic, în general un Redguard – mi-am făcut un personaj din rasa Khajit, cea de feline, cu bonusuri semnificative la furișat (25 sneak inițial) și cu aptitudinea „Claws” care le oferă posibilitatea de a lupta cu labele goale, făcând un 15 damage pe bază de gheare. Am decis că răsufl meu (felina sălbatică, doar nu vă imaginați că există hohote de lăm) va fi arcaș, hoț, și va încerca să devină cât mai puțin vizibil, în orice peisaj. Adică un fel de luntist invizibil.

Bun, după ce am parcurs antrenanța secțiune Introductivă, ce servește și pe post de aproximativ tutorial, am ieșit la lumea largă, în afara zidurilor orașului în care era să îmi găsesc sfârșitul. În fața mea se deschidea, la capătul unei pante line, o depresiune largă, înroșită de soarele ce apunea la orizont. Era o toamnă poetică înaintea ochilor mei, până departe în zare se vedeau o sumedenie de lucruri, așezări, păduri, câmpuri și un râu, toate mângâinate estetic de munți – nu am mai văzut în viața mea până acum așa ceva într-un joc, cel puțin nu la un mod atât de plăcut pentru ochi. Am decis că totul arată mult prea frumos pentru un început și că trebuie să o lau de la nasol către belisim, așa că am făcut stânga împrejur și am început să urc în munte. Acolo era frig, zăpadă, ceață... dar nu era nasol. Întors cu spatele către frumusețile izbitoare din vale, m-am trezit că dau tot peste fumuseși, dar aspre, mai subtile, ale zăpezii și pantelor abrupte, ale pădurilor de conifere și fiarelor sălbatice, ale creștelor de stâncă ce fumegă nea sub bătaia crivășului.

Iar când vântul înghețat a început să-mi bată în față, am lănat-mi făclii dureroase de zăpadă în ochi, amștit că îmi va plăcea Skyrim, ba chiar îmi va plăcea foarte mult. Nu aveam nici un motiv logic pentru asta, dar începerea vederii, datorată efectelor vizuale ce voiau și reușeau să imite felul în care îți se întâmplă același lucru pe munte, sub bătaia vântului, pe mine m-a con-

vins și cucerit instantaneu. Brus, m-am simțit acasă.

Ferma de furișare

De la bun început am marșat exclusiv pe cartea furișatului și a trasului cu arcul. Practic, m-am furișat continuu, încercând să fiu cât mai puțin vizibil pentru orice inamic aflat în preajmă. Evident, dacă viteza de deplasare pe timpul furișării ar fi fost mai mică, adică foarte mică, așa cum era cazul în titlurile anterioare ale seriei, mi-ar fi fost imposibil să folosesc sneak-ul în permanență – m-aș fi mișcat ca un melc. Din fericire, te poți deplasa suficient de repede când te furișezi, astfel încât, dacă ești un maniac hotărât, ca mine, o poți face permanent.

Unii ar spune că asta nu este firesc, că e ceva nenatural în furișarea asta cu viteză mare, că jocul este dezechilibrat și ne-realist, permițând exploatri.

Ce? Păi, fraților, eu sunt Khajit, adică o felină capabilă să alerge fără a fi auzită, darmită să meargă repede!... A, la fel de repede se pot furișa și celelalte rase? Asta e o problemă, într-adevăr. Dar, privind strict din perspectiva unui Khajit, furișarea rapidă este firescă. Pe de altă parte, sunt de părere că jocul ar fi trebuit să facă diferențieri între rase sub acest aspect – un Nord sau un Breton ar fi trebuit să se furișeze mult mai lent, un Redguard mai rapid, un Bosmer și mai rapid, iar un Argonian ar fi trebuit să se poată furișa aproape la fel de repede precum un Khajit. Tot așa, ar fi trebuit diferențiate rasele și sub aspectul înălțimii maxime la care pot sări.

Bun, trecem peste faptul că jocul are „echități închitabile” în ce privește deplasarea raselor, și trecem și

La vanatoare.



„Și las-o mai în sânge, mă!”

peste eventualele exploatri, că doar acestea nu sunt deloc puține, după cum o arată atâtea clipuri pe YouTube – vezi pe cei cu pusul găleților în capul personajelor de pe lângă care vrei să furi ceva... Sau nu trecem peste exploatri? Nu, să nu trecem așa de ușor, că doar exploatri am făcut și eu la începutul carierei mele de erou în Skyrim. Să vă explic.

Ajunsei, pe drumul meu prin munte, la o cavernă, Haemar's Shame. Asta se întâmpla după vreo oră de joc, timp în care am omorât ceva bandiți și niște lupi, nu foarte ușor, dar nici suficient de greu cât să nu observ oripilat că jocul „beneficiază” de același scaling ca și Oblivion (pentru cei ce nu știu, scalingul în acest caz înseamnă creșterea în nivel a inamicilor proporțional cu

ABRACAFUSRODAVAICEASI

Magia e un subiect delicat pentru mine. De obicei mă fereșc de ea, dar în seria Elder Scrolls am cochetat cu ea pentru simplul motiv că, până la Skyrim, mi se oferea posibilitatea să îmi mănăresc propriile vrăji. În Skyrim s-a renunțat la vrăjile cuș tom, probabil era prea complicat să așezi trei sau patru butoane în plus. Nu-i nimic, mi-am spus când Marius mi-a sugerat că eu ar trebui să mă ocup de magie, poate sunt o sumedenie de vrăji în joc și de aceea s-a renunțat la spellmaking. Nu sunt foarte multe și nici foarte diverse. Până la urmă am folosit doar patru, printre care Firebolt și Ice Spike. Ușor subiecte sunt vrăjile de nivel mai avansat (de la Expert în sus). Am testat pe un troll Firebolt-ul (Apprentice) și Fireball (Expert). Cu Firebolt am reușit să-l pun la pământ și să mai rămân cu puțină Magicka pentru un healing, cu Fireball (am investit un punct în perk-ul care scade consumul de mana pentru vrăjile Expert) am rămas fără combustibil și a trebuit să îl cășălesc cu toporușul. Ce mi s-a părut foarte util din tree-ul de destruction (eu am mers pe destruction, e spectaculos să mănăiești o bilă de foc cât bomba de la Hiroshima și un topor în același timp) este dual casting. Răcnetele (shouts), o formă de magie care nu consumă mana, accesibilă tuturor build-urilor, parcă sunt mai interesante. Și foarte utile în lupta vreun boss mai învârt. Nu le-am folosit prea des, dar atunci când m-am bazat pe ele, nu m-au dezamăgit. Cel mai utilizat cred că a fost Ice Form, un shout care îngheață un inamic și îți oferă câteva secunde foarte prețioase atunci când te încalcri cu o satană care te poate da gata din trei lovituri. Ba chiar am întâlnit și vreo două puzzle-uri a căror rezolvare consta într-un shout folosit când și unde trebuie. Drăguțe aceste răcnete. Chiar te bucuri când mă descoperi câte-un cuvânt dintr-un shout într-un dungeon uitat de lume.

(cicLAN)

creșterea ta în nivel). Mă rog, ulterior scalingul nu mi s-a mai părut la fel de nasol, dar la asta voi reveni mai încolo. Momentan, să ne concentrăm pe Haemar's Shame, peștera în care am petrecut patru ore și jumătate. Mult, nu? Ce naiba, e chiar așa de mare? Sunt oponenți atât de mulți? E plină de picturi parietale și inscripții murale



Syberia 3.

scrise mărunț, esențiale pentru înțelegerea sensului general și particular al vieții? Nu. E doar extrem de potrivită ca să faci „sneak farming”, ca să zic așa.

În prima sa parte, este alcătuită din coridoare înguste și întortocheate, urmate de o cavernă mare. În zona coridoarelor erau vampire thralls, un fel de servitori ai vampirilor, destul de slăbuți, i-am săgetat fără mari dificultăți. Dar, odată ajuns în caverna cea mare, am dat de dracu' – adică de un vampir pe bune. Din fericire, locul din incinta subterană în care acesta își avea culcușul, adică un pat, o masă și ceva instalație alchimică, era în celălalt capăt al cavernei, față de intrarea în aceasta din coridorul îngust. Ceea ce mi-a permis ca, din furiș, să trag câte o săgeată în vampir, după care să o iau imediat la sănătoasă înapoi prin coridor, tot în sneak. Vampirul mă urmărea o vreme, dar îl ius ceva timp până să ajungă la intrarea în coridor, unde începea să-mi piardă urma, din cauza meandrelor acestuia. Eu, când observam, din forma indicatorului de sneak de pe ecran (un ochi ce arăta cât sunt de vizibil și care se micșora treptat, devenind în final o linie, când inamicul înceta să mă mai caute), că nu mai sunt urmărit, mă întorceam ușurel la intrarea în caverna vampirului și îl mai băgam o săgeată.

Dat fiind că vampirilor pare să le revină sănătatea mai repede decât altor oponenți, dar și pentru că eram la început și nu făceam cine știe ce damage cu arcul meu de vânătoare, pentru care nu aveam o îndemănare deosebită, am putut să repet acest procedeu vreme de patru ore și jumătate, timp în care skill-ul meu de sneak a ajuns de la 25 la 52, iar cel de arcaș a crescut și el cu vreo 10 puncte. Simultan am crescut și în nivelul general al personajului, dar asta nu mai țin minte cu cât.

Master

Rezultatul acestei osteneți de o seară – o seară în treagă, mind me – a fost acela că, printre altele, a treb să cresc dificultatea jocului la nivelul ei maxim, cel de Master. Pur și simplu, jocul părea să devină cam prea ușor pentru gustul meu. De altfel, pe nivelul Master am jucat apoi tot timpul, după isprava din caverna cu vampirul, pe care, dacă erai curioși, să știi că i-am omorât până la urmă, de plictiseală, pentru că, altfel, aș fi putut să o țin așa o zi întreagă și să ajung cu sneak-ul spre Hînsă nu m-au ținut nervii.

Dar, ceea ce mi-a plăcut foarte mult a fost faptul că, deși aveam acum o îndemănare respectabilă în a m furia, folosirea acestui procedeu continua să aibă niște limitări ce urmau o logică. Dacă eram în plină zi, în noaptea, eram vizibil. După ce am mai crescut în dexteritatea sneak, eram tot mai greu vizibil, pe lumină, dar puteam deveni de nevăzut numai dacă mă oream complet lae abor și în interior, trebuie să mă furiez cu grijă, evitând zonele iluminate, chiar și acum, la nivelul 100 de sneak (furia) bașca cu inel, lîncic la gît și încălțări fermecate care împe măsă scad vizibilitatea semnificativ. Iar dacă mă interpun în jurul inamic și o sursă de lumină, iarăși devin vizibil. Unii ite pentru mici mă detectează imediat ce mă mișc, din cauza suncare țitului armurii, deși acesta este redus printr-un perk pe rea din care i-am activat, iar eu folosesc strict armura ușoară. D pentru a reduce sunetul pe timpul deplasării și a crește complet viteza acesteia. Există, deci, în permanență, un risc, pe timp care nu îl pot ignora, de a fi detectat când mă furiez. Insuficient asta face jocul interesant și provocator, chiar și acum, scader presupunând atenția mea și folosirea unor mici strategii aduag



Memento Mori.



Home Sweet Hotel.



Prin mlaștini.



Prin jetul de foc al dragonului o săgeată se îndreaptă către el.

seară în
a trebur
cel de
prea
aster am
cu vam
omorât
fi putut
spre 100

faptul
și în m
o niște
în natu
ritate la
puteam
olet. La

șneak,
are lmi
un înt
nii în
a sun-
e pe
să, și
crește
c, pe
jez. Iar
um,
rategii

de abordare a anumitor zone și inamici.

Și nu este vorba doar despre utilizarea arcului în furtașerie, care, fără îndoială, oferă satisfacții nebanuite, pe măsură ce îți dezvolti perk-urile de arcaș. Mai este vorba și despre înjunghierea pe la spate a dușmanilor, pentru care există un perk preamănat, anume acela care îți oferă un bonus de 15x damage pentru asasinarea din sneak cu ajutorul unui pumnal. Yesss!!!

Da, la început a trebuit de multe ori să mă dezbrac complet de armură, pentru a nu face zgomot deloc în timp ce mă apropiam furios de inamic. Apoi am crescut suficient în dextilitate pentru a-mi activa perk-ul de scădere a zgomotului armurii la deplasare, la care am adăugat înele, „lânțicuri” și „botine” descăntate pentru

sneak. Dar, momentul în care reușește un asasinat pe la spate cu pumnalul, dintr-o singură lovitură, nu are egal... Cu atât mai mult cu cât, coplind rețeta Fallout 3, scena execuției fine a oponentului se desfășoară într-un slow motion artistic, văzut de o cameră third person așezată tamen în unghiul potrivit.

Da, furișarea mi se pare, în sfârșit, bine implementată în seria The Elder Scrolls. Sunt cu adevărat mulțumit de faptul că am putut să folosesc această tehnică la un mod destul de apropiat de cel din seria Thief, ceea ce spune multe. Este adevărat că, uneori, când ajungi la nivelurile înalte de sneak, se întâmplă ca inamicii nu doar să treacă pe lângă tine fără să te vadă, dar chiar să te împingă, fără a sesiza prezența ta în drumul lor. Am accep-

Slow motion cutthroat.



Fluier din os de porc. Să-mi cânte un orc.

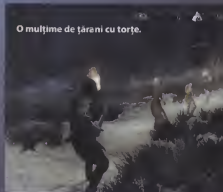
Tata
Larbak

tat astfel de inadvertențe pentru că mi-am dat seama că, uneori, trebuie să asmizezi anumite convenții, ce nu țin de realitate, ci strict de spațiul imaginar, ludic, al desfășurării jocului. Or, seria Thief a reușit să mă implice suficient pentru a putea trece cu vederea exact aceleași probleme – inamici care dau peste tine fără să te vadă – pe care le manifestă și Skyrim. Dar, guess what, și acesta din urmă a reușit să mă implice în suficientă măsură pentru a nu mai ține cont de astfel de imperfecțiuni ale convenției jocului. Repet, asta spune multe.

Coclauri

Dar, mai este un aspect al luptei în seria The Elder Scrolls care a evoluat spectaculos în Skyrim. Mă refer aici la folosirea terenului în avantajul tău. Dacă vă mai aduceți aminte, în fața unor oponenti covârșitori, în primele două Gothic-uri, puteai să te salvezi cățărându-te pe câte un bolovan sau pe o casă, o ruină, un element din decor (cum ar fi macaraua din portul Khorinis :)). Am folosit astfel de subterfugii intensivi în seria Gothic, dar m-am simțit extrem de frustrat când am încercat să aplic aceiași procedeu în Morrowind – nu prea aveau cum să folosești decorul, iar felul în care era implementată utilizarea arcului făcea în general dificilă lupta de la distanță, deoarece inamicul te ajungea foarte repede, nici nu apuci să pui o a doua săgeată în arc. Cred că unul din puținele locuri în care am putut manevra din decor a fost în lupta cu Umbra, orcul a cărui sabie descântată cu Soul Trap este una din cele mai aprige din tot Morrowind-ul. Dar, chiar și acolo a trebuit să fac o țară de levitație ca să mă urc pe stâncă pe care Umbra nu mă putea ajunge în timp ce eu îl umflam cu săgeți peste săgeți.

O mulțime de țărani cu torțe.



Nici în Oblivion situația nu a fost cu mult mai bună sub acest aspect, deși acolo am găsit mai multe locuri în care am putut folosi decorul pentru a trage neștergerit cu arcul. În Skyrim, însă, mediul este foarte detaliat și credibil modelat – te afli într-o zonă muntoasă, plină de excrescențe naturale, în care poți deseori să găsești o stâncă pe care să te cațeri și de pe care să îți lovești dușmanii cu săgeți. Și, astfel, spre imensa mea satisfacție, lynxul meu s-a furșat cu arcul în mână, întotdeauna pe lângă drum, cocoțat pe stâncările de pe margini, cu ochii cât cepele și urechile ciulite la cel mai mic semn de primejdie.

Și nu sunt mici penicolele, pentru că urșii, felinele cu colți de pumnal și trollii sunt inamici redutabili, care te fac scurt, cu atât mai mult cu cât te detectează foarte ușor când ești în sneak. Iar viteza lor de deplasare este mai mare decât a ta, așa că nu poți face ușor pulling clasic, precum în Gothic-uri. Cea mai bună scăpare este găsirea unui loc pe care să te cocoți, iar acestea există suficient în Skyrim, la modul cel mai natural cu putință – oricum îți formezi deja reflexul de a înregistra cu coada ochiului toate detaliile terenului înconjurător, pentru a te folosi de el imediat ce este nevoie. Astfel, vânătorile

Se uită ca Vigilance în calendarul dragonilor.



Speraclul – un minijoc excelent, provocator, dător de satisfacții. Almost Thief like.



Baron Balthus Pich (A) Baron Lock (B) Earl

Indulgent 83 84 Lock Lash Expert Indulgent Lash Pich

devin foarte interesante, iar arcul își recapătă locul pe care îl merita într-un astfel de RPG.

Iar când ai un personaj slăbuț de tot la lupta corp la corp și bazat pe furiaș, un ochi îl ții către pământ, iar pe celălalt către cer – acolo de unde vin dragonii. Yup, dragonii te detectează foarte ușor, ceea ce declanșează un balet măiastru pentru felina mea, de fiecare dată. Trebuie să folosesc și cel mai mic avantaj al terenului pentru a mă feri de flăcările sau genul sculptate de dragon, având grijă să mă amplasez în așa fel încât acesta să nu aterizeze în fața mea, pentru că nu îl pot face în melee. Așa că sunt nevoit să-l lovesc cu săgeți, câtă vreme este în aer. Dar, în aer, dragonul zboară foarte repede, e greu să-l atingi. Numai în momentele în care zăbovesc un pic pentru a scuipa foc/ger asupra ta, poți să-l nimeriești cu arcul. Dar, în astfel de momente sănătatea ta scade dramatic dacă nu te ferești. Și atunci aștepți clipele în care dragonul se lasă distras de alte ființe aflate în preajmă, atacându-le. Atunci arunci săgeți asupra lui,

sperând să se întoarcă spre tine cât mai târziu. Da, un ochi și o ureche mereu către cer, către dragoni. Și un ochi atent mereu către terenul înconjurător, pe care să-l folosești cât mai rapid și mai eficient spre avantajul tău în orice situație.

Lydia

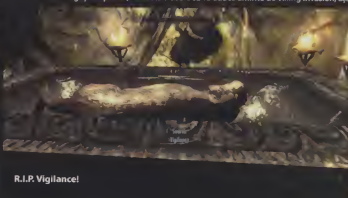
Inițial, momentul în care un jarl (baron local nordic) mi-a acordat, pentru merite deosebite în câmpul muncii de luptă, titlul de thane, am crezut că asta e o chestie așa, de decor, prin care jocul încearcă să te măgulească grosolan, așa cum se întâmplă în prea multe din titlurile recente în care fiecare producător nu mai știe cum să dea o gaură nouă în Pământ, să o numească buric și să te așeze în ea după ce te-a mângâiat insistenț prin părțile erectile ale orgoliului tău de jucător.

Dar, se vede treaba că un bine tot mi-a făcut numirea asta ca thane – mi-a adus un hauskarl. Acum, titlul ăsta trebuie să vă aducă aminte de Viking Invasion, așa

A Tribute to Arx Fatalis.



Masacru.



R.I.P. Vigilance!



Lydia, știi bancul cu banchiza?...

că instalați-vă Medieval Total War și aflați de acolo ce care vo să zică hauskarl la popoarele nordice. La mine a venit sub chipul unui companion. Jăruit să mă ajute în luptă și în expedițiile mele. Iar chipul ăsta, deși nu foarte fin, dar care treptat m-a devenit tot mai agreabil (motiv pentru care l-am acoperit complet cu o Ebony Mask), s-a dovedit a fi cel al unei femei, pe nume Lydia.

Sunt suficient de prost încât să fiu misogin. De aceea, prima mea reacție a fost „ce nevoale am eu de Lydia asta?”. A doua, a treia și a patra reacție a mea a fost similară. Iar asta pentru că, din punctul meu de vedere, de arcaș furiaș, nu doar că Lydia făcea prea mult zgomot și o detectau imediat dușmanii, dar avea și prostul obicei de a se interpune între respectivul punct de vedere și țintele mele: căpășăniile inamicilor. Apoi, se pare, când companionul este detectat, asta se răsfărâge într-o anumită măsură și asupra ta, reducând numărul loviturilor cu bonus 3x la damage datorat sneak-ului și perk-ului aferent, pe care le poți obține într-o luptă. La asta s-a adăugat de câteva ori neplăcuta situație în care Lydia a încasat de la mine câte o săgeată întârită cu un bonus de critical strike, în momentul în care avea sănătatea suficient de jos ca să o fure somnul. De veci.

But, guess what? Deși părea să invalideze parțial bonusurile mele de sneak și mă mai și încurca uneori în luptă, am decis, aproape fără să-mi dau seama când și de ce, să reîncerc de fiecare dată când Lydia îmi murea, pentru efectul dramatic, în brațe. Pur și simplu, la un moment dat, Lydia a început să-mi placă.

O să vă spun un secret. Cea mai importantă zonă erogică a mea este timpanul – iar vocea Lydiei este right on the G spot pentru mine. În momentul în care am auzit-o spunând „I am sworn to carry your burdens!” – replică pe care o primești când vrei să-i dai și ei de cîrat din prada/echipamentul tău – am fost cucerit definitiv și iremediabil. Timbrul acela... mmm... cu o componentă



În grădina, cartofi.



cremoasă în frecvență joasă, cu medii invăluitoare și cu inflexiuni un pic acrișoare, malițioase... m-a cucerit, ce mai. De atunci și până acum am împărțit bine și rău cu Lidocika/Lidior/Liuba mea, purtând-o cu mine prin toate locurile, având-o lângă umărul meu în fiecare bătălie.

Da, știu, relația mea cu Lydia a clișăiat o notă kinky. Am îmbrăcat-o în cele mai diverse armuri grele (că asta îi plac), urmărind-le apoi cu interes nenatural efectul estetic, printr-o scurtă defilare de modă cu ea alături. Până la urmă, m-am stabilit la o mai mult decât acoperitoare armură de Ebony, în întregime neagră. E drept, nu se mai vede nimic din Lydia, dar vocea ei, spunând rar câte una din replicile repetitive cu care m-am obișnuit atât de mult și de bine, vocea ei se aude perfect în continuare. Nu îmi trebuie mai mult decât asta... decât conștiința permanentă a prezenței ei... și pieptul bombat al armurii ce o îmbracă...

Mic disclaimer. După cum ați observat, este plin youtubeul de filmulețe cu oameni care fac te mîri ce trăsni în Skyrim. Jocul își dovedește, prin diversitatea de abordări și trăiri pe care o generează, vastitatea calitativă, ce se adaugă la cea cantitativă. Mă alătur în Skyrim acestui grup numeros de jucători, prin pasiunea discretă, caldă, pe care am dezvoltat-o pentru Lydia, camarad al meu.

Căinele

Totuși, bună la ceva este Lydia – pe lângă kinkysmele despre care v-am făcut mărturisiri. Lydia atrage atenția dragonilor. Mă rog, în general atrage atenția oricăror inamici, care preferă să o atace pe ea, nu pe mine, chiar dacă ies din modul sneak. Dar, cu orice alți inamici mă descurc destul de ușor, câtă vreme rămân în sneak – skill pe care l-am adus la nivelul maxim, 100, foarte repede în joc. În schimb, dragonii mă cam detectează și se

dau urât la mine. Da, îmi pot pune diverse chestii pe mine descăntate să mă apere de foc, șoc și îngheț, dar nu prea sunt la largul meu când dragonul e de nivel mare, corespunzător scalat după propriul meu nivel.

Atunci e numai bună Lydia, sau orice alt companion mi-am ales, pentru a atrage atenția dragonului, care insistă pe ea, iar pe mine mă atacă numai din când în când, cât să apuc să mai respir și eu, să-mi mai bag o vrajă de restoration, ceva, în aura biomagnetice. Și da, poți să-ți găsești o sumă întreagă de companioni prin Skyrim, ce devin disponibili, de obicei, după ce le faci un serviciu. Există și mercenari, pe care trebuie doar să-i plătești și te vor urma fără alte condiții.

Din păcate, poți avea un singur companion odată, ceea ce, într-un fel, a stricat perspectivele unui The Elder Scrolls în care să poți regăsi elemente de RPG clasic de party. Bine, nu mă așteptam la așa ceva de la un TES, dar, oricât, un pic tot am sperat. Totuși, o excepție există, iar aceasta este reprezentată de cel mai bun prieten al khajitului: căinele. Am reușit să cumpăr un câine de luptă, pe Vigilance, care, surpriză maximă, m-a urmat credincios alături de Lydia. Da, nu a trebuit să renunț la companion pentru a adăuga și căinele în suita mea,



Băieții din cor.



ceea ce a fost preamînnat.

Astfel, vreme de câteva zeci de ore, Vigilance a luptat alături de mine și de Lydia, încântându-mă cu lăstratul lui vesel, enervant de repetitiv, dar atât de familiar pentru mine, posesor de câine (și de companioană) în viața considerată reală. Mi-a plăcut că, atunci când intram în sneak, Vigilance nu mai lătra, ci începea să mărie discret când voia să se manifeste sonor.

Evident, de multe ori l-am omorât pe Vigilance din greșeală, cu propria mea săgeată, din cauză că se băga între mine și inamici, mișcându-se cu o viteză uluitoare. De fiecare dată am reîncărcat, înjurând printre dinți, la

fel cum am
aceasta, V
a fost ucis
Totu
refuz cu n
lungă, cu
fost atras
în care ne
cili de aco
pentru că
aveam tir
ananghie
peștera d
și am înc
meu Vigil
Nu
decis că, c
până la c
pierdere,
am luat l
nin și l-a
bossului
Ochlinest
titiv să-l
SSSS... So

Apa
Ju
pus mar
cul este
rând, so
ai tău fa
poți folo
timp că
general
Intotide
am fost
ții care



fel cum am făcut și cu Lydia. Dar, spre deosebire de aceasta, Vigilance a fost lăsată să moară prima oară când a fost ucis de inamici fără contribuția mea.

Total s-a petrecut într-o peșteră populată până la refuz cu nemorți de înalt nivel. Din cauză că peștera era lungă, cu multe coridoare, la un moment dat Vigilance a fost atras de inamici aflați într-o cavernă adiacentă celei în care ne aflam Lydia și cu mine și a deșteptat zombilități de acolo. Cu care a trebuit să se confrunte singur, pentru că noi ne luptam cu un boss al dracului și nu aveam timp de altceva – nidi nu ȳtiam că a ajuns la ananghie, altfel l-aș fi făcut prioritatea numărul unu în peștera de bătălie. Așa că, atunci când praful s-a așezat și am început să jefuiesc morții, m-am trezit cu iubitul meu Vigilance ȳșapăn și rece, la picioarele mele.

Nu mai era nimic de făcut și, spre durerea mea, am decis că, măcar în acest caz, trebuie să duc rolele playingului până la capăt și să nu renunc. Trebuia să simt această pierdere, să trăiesc această dramă. Cu lacrimi în ochi, am luat în brațe trupul credinciosului meu camarad canin și l-am așezat cu grijă cea de pe urmă, în mormântul bossului celui mare pe care tocmai îl dovedisem. Odihnește-te în pace, Vigilance! Fie că lătratul tău repetitiv să-l enerveze acum pe Talos, acolo sus, în Walha...
Ăăăă... Sovengard!



grupuri de bandiți, de necromanți, vampiri, zombie, la dragoni, care, foarte rar, m-au dovedit.

În multe din aceste cazuri eu eram o victimă colaterală – inamicul trăgea cu o vrajă de foc sau gheață către Lydia și mă lovea pe mine, care cădeam instant, neavând nici un fel de rezistență la așa ceva, skill-ul meu de armură fiind mic (mă bazez, prin furișare, pe a nu fi lovit niciodată, deci nu-mi crește îndemânarea în folosirea armurii), iar obiectele descantate de pe mine fiind dedicate furișării. Nu mai vorbesc aici de diverse daedra invocate de inamici, care au efecte de proximitate – Frost Atronach, spre exemplu, îți scade stamina și sănătatea

când se află lângă tine, prin simpla prezență. Deci, chiar dacă nu mă vede, dar se află în preajma mea luptând cu Lydia, un astfel de daedra combinat cu ceva lovituri ale inamicilor mă poate face varză, scurt. Așa se face că,

deși în bună parte a timpului ești un mic Dumnezeu câtă vreme îți folosești skill-urile de bază, există o probabilitate de a o încasa, chiar și dacă nu lești din aria ta de expertiză. Totuși, jocul mi se pare foarte ușor, cu atât mai mult cu cât găsești lejer de toate – nu există penurie de ceva în

Skyrim. Este enervat cât de ușor este să obții toate chestiile de care ai nevoie ca să supraviețuiești, în orice domeniu, orice skill ai alege să dezvolti. Ești, pur și simplu, copilul răsfățat al Skyrimului, destinat să în făptulăscă temericeuri impresionante, buricul Tamrielului către care par să curgă toate resursele necesare. Booring!!!

La asta se adaugă faptul că nu ești limitat de nivelul marelui anuntor oponenți. Adică, nu sunt locații inaccesibile pentru că sunt deținute/patrulate/bântuite de inamici de nivel înalt. Nu, scara a avut grijă de asta. Dar, seria Gothic a demonstrat deja faptul că experiența de joc, de la Oblivion încoace, seria TES nu doar că ignoară acest adevăr fundamental, dar enervează prin aceea că, totuși, deși îți blochează accesul la anumite locații, o face numai prin faptul că nu ai o cheie, o vrajă, o chestie care ȳine de o questă anume, pe care trebuie să o parcurgi în prealabil. Astfel de limitări, când se fac numai prin asemenea procedee, devin artificiale, iritante. Dar, asta o observăm noi, cei care suntem niște obișnuiți ai RPG-urilor de calitate. Publicul ȳintă al Skyrim, jucătorii

Blocksmiths by: Chocoo on item to create

Aparențe

Jucând pe nivelul maxim, Master, Skyrim nu mi-a pus mari probleme. Aproape că așa fi tentat să zic că jocul este prea ușor, dar sunt niște nuanțe aici. În primul rând, scalabilitatea nivelului oponenților în raport cu cel al tău face ca tu să nu fii în mare pericol atunci când îți poți folosi skill-urile și perk-urile pe care ai insistat. Atăta timp cât m-am furișat și am tras cu arcul, totul a fost, în general, OK. Dar, și asta e foarte important, nu a fost OK întotdeauna. Au existat, din când în când, situații în care am fost ucis fără drept de apel. Nu mă refer aici la giganti care te miruiesc cu o bătă invincibilă, ci la animale,





de pe console, nu cred că sunt deranjați de așa ceva.

Până la urmă, unul din elementele care îți mențin interesul pentru luptă și pentru joc, în general, este conștiința, pe care producătorii reușesc să ți-o inoculeze treptat, că este posibil să mori, tu sau companionul tău (de care se poate să te atașezi și să îți duci grija, ca mine). Moartea nu este un factor limitativ în joc, nu este nici măcar ceva ce se întâmplă des, nu este frustrantă. Este mai degrabă ca un condiment, ca niște boabe de piper, pe care, când le găsești în mâncarea ta cumpărată de la fast food-ul Bethesda, le poți da la o parte. Dar se poate și să le înghiți din greșeală. Conștiința permanentă a acestui fapt te menține atent și te face dornic să îmbunătățești câte ceva la skill-urile și echipamentul tău.

Iar în situațiile rare în care dai colțul, nu e nici o problemă. Reîncarci, și mai încerci o dată – aproape sigur de data asta vei reuși.

Inconsistențe

Nu am prea făcut multe chestii în Skyrim. Din cea principală am terminat vreo două treimi, iar pe lângă, am finalizat câteva chestii daedrice, am început în Ghilda Hoților, am făcut ce mi-au dat diverși mesageri care te contactează pe drum, am mai abordat și chestii întâmplătoare, găsite pe ici, pe colo. Am terminat și vreo 3 chestii din cele specifice fiecărui oraș. Și nu am fost foarte impresionat. Câteva aveau o poveste incitantă, câteva ți dădeau locații interesante și foarte puține îți dădeau un artefact valoros cu adevărat.

Dar, și accentuez acest lucru, de fiecare dată când abordam o chestie, aveam senzația că merită, că este posibil să am parte de o experiență care merită efortul. Asta se întâmplă pentru că, deși nu în cantitate foarte



mare, producătorii au introdus în materia unora din chestii câteva lucruri interesante, suficiente cât să nu începi să te plictisești sau să-ți pierzi interesul. Doar o porție mică din totalul chestiilor, poate o zecime, conține astfel de elemente, dar, se pare, este suficient pentru a te ține în priză pe parcursul întregului joc – cumva, și se întreține în permanență o speranță, ce este satisfăcu-

tă din când în când, la limită.

Pe lângă chestii și povestea lor, nici dialogurile nu mi s-au părut cine știe ce, cu puține excepții – suficiente excepții cât să facă suportabil conversațiile cu NPC-urile, per ansamblu. Sistemul de alegere și consecințe este fiabil, previzibil de cele mai multe ori, și fără consecințe cu adevărat decisive, notabile în ce privește evoluția personajului tău. Cam orice ai face, nu deștești dușmăni care și marchează radical experiența de joc, de story sau de quest. Jocul este banalistic sub acest aspect, indecis, împaciștor, flac. Mă rog, de la Oblivion încoace lucrurile stau așa, cu extrem de notabile excepții a add-onului Shivering Isles, care, pentru mine, rămâne una din cele

mai bune producții Bethesda.

Aș putea spune că umorul lipsește în Skyrim, dar se prea poate să nu-mi fi dat eu seama când era de rău. Și nici nu am întâlnit personaje care să-mi atragă cu adevărat atenția, NPC-urile sunt cam gaste, nu prea găsești pe cineva care să fie aparte, să aibă o poveste proprie interesantă, să te marcheze cumva prin drama sa personală sau prin semnificația profundă a gândurilor și acțiunilor sale – cu excepția anumitor zeițăi daedrice, ce par să își facă datoria de a fi cel puțin straniu. În ansamblu, însă, NPC-urile sunt un fel de piori insipizi ai unor povești mediocre ce se intersectează peste cuprinsul Skyrimului. Prea puține spre deloc sunt personajele care să te inspire în vreun fel, care să îți dea un imbold într-o anumită direcție, să îți marcheze experiența de joc și trăirile. E drept însă, că, grafic, NPC-urile sunt excelent realizate. Iar în ce privește voiele, ei bine, Skyrim stă cel mai bine din serie, până acum, alături de Shivering Isles – adică foarte bine.

Explorator

Nu am făcut mai mult de câteva zeci de chestii pentru că nu am simțit nevoia. De aceea, doar pentru că datoria față de voi mi-o cerea, am parcurs o mare parte



la limită,
te și po-
gurile nu
ție ce, cu
ficiente
suportabi-
PC-urile,
mul de
este fi-
e mai
secințe
notabile
a perso-
e ai face,
care să
experien-
a quest-
sub
impă-
de la
urle
e notabi-
lui
pentru
cele

n, dar
de răs-
tragă
e prea
este
rama
adorilor
edrice,
an-

suprin-
ajele
bold
de joc
celent
cel
isles

te
nu că
arte

el.ro

HAINELE CELE MII ALE ÎMPĂRATULUI

Koniec, jucător înrăit de MMO-uri și dependent de 100t, m-a rugat să vă povestesc câte ceva despre arsenalul pus la dispoziția marelui erou. El a fost dezamăgit de oferta bethesdiană. Eu... încă mă gândesc. De obicei reușesc să mă atasez de o armă pe care mă încapățenez să o pistrez până devine complet inutilă. Am terminat jocul cu toporul primit ca răsplătă de la Companions în primele 10 ore de joc. Momentan am 86. Fac o paranteză și vă pomenesc despre cele trei skill-uri de care va trebui să abuzati dacă răvniți la ceva echipament super-potent: smithing, enchanting și, opțional, alchemy. Dacă doriți să puneți la treabă dragonii și după ce mor, adică să vă faceți și voi o șubă mai acătării din ciolanele și pelicula lor, va trebui să vă antrenați smithing-ul la maximum, pentru că în joc nu există artizani. Toți fierarii îți vând tot felul de prostii inutile (în afară de ingrediente pentru crafting, care și ele devin inutile dacă nu vrei să devii un mic fierar pe lângă celelalte șpe calificări) în Skyrim, dar unul n-ai pune mâna pe ciocan să-ți creze sau să-ți îmbunătățească o armură/armă. Așadar, dacă vrei să creșteri protecția ofensivă de o armură sau damage-ul unei arme, va trebui să pierdeți ceva timp și perk-uri pentru a vă antrena smithing-ul. Care e bun doar la crafting, căci armele din Skyrim sunt veșnice și nu au nevoie de reparații. Revenind la toporul meu primit de la Companions, n-am găsit nicăieri un toporăș mai bun. La un moment dat, am și renunțat să mai caut, să mai deschid cuferă prin dungeon-uri, căci Bethesda și-a păstrat bunul obicei din Oblivion, iar posibilitatea de a găsi un obiect interesant într-un culăr dintr-un dungeon oarecare este mai mică de 0.001, nu mă întrebați cum am calculat și cât mi-a crescut lockpicking-ul până m-am prins de inutilitatea scotocitului prin lădite. Excepțiile care confirmă regula sunt cele 15, parcă, artefacte daedrice. Eu am folosit doar The Black Star, dar nu cred că mai e nevoie să vă spun cât de util ar fi Mehrunes Razor pentru un asasin axat pe pumnale, sau Ebony Mail pentru un fighter cu armură grea. Enchanting-ul e și mai satanist și poate fi antrenat la fel de ușor, mai ales după ce puneți mâna pe The Black Star (black soul gem care poate fi reutilizat la infinit și singurul soul gem care vă mărește enchanting-ul când îl folosiți pentru a încarca o armă fermecată). Așadar, cu smithing-ul și enchanting-ul maximizate, să nu vă mirați când răsufierea fierbinte/răcoroasă a dragonilor se va simți ca un dușuleț rece/căldut. Din nou, nu vă obliga nimeni să abuzati de cifre, doar vă spun că se poate și e al naibii de tentant.

(ciolan)

din questa principală, dar nu am terminat-o. De ce? Pentru că, în general, jocurile din seria The Elder Scrolls mă îmbie la explorare. Sunt furat de spațiul imens, de vraja depărtărilor și de promisiunile incerte pe care mi le fac lucrurile bune din joc, presărate ici și colo. La fel mi s-a întâmplat și în Skyrim: m-a sechestrat orizontul.

Am înghițit cu aviditate spațiile imense, ochiul nu mi-a lăstovit nicăieri, inima mi-a fost umplută de tot ceea ce era în jurul meu. Felul în care arată provincia înghețată a Tamrielului este epic și artistic, totodată. Greu îți găsești cuvintele pentru a descrie ceea ce au reușit producătorii acestui titlu, când vine vorba de cele văzute. Pur și simplu, jocul este extraordinar de frumos și de variat vizual. Nu apuci să te plictisești - Skyrimul este împărțit în câteva zone foarte diferite sub aspectul microclimatului, geologiei, solului, vegetației. Munți în albi, dealuri, depresii, văi largi, văi înguste, canioane, mlaști, câmpuri roditoare, izvoare geotermale, cascade, ghețari, ocean polar, banchize, insule, tundră, toate acestea se îmbină într-o succesiune ce nu devine niciodată monotă, repetitivă.

dar dacă asta nu era îndeajuns, apoi în fiecare din aceste zone dai peste câte o surpriză, un ceva care arată neașteptat, deosebit, deseori extraordinar, întotdeauna impresionant: construcții, câte o cavemă aparte, ruine, altare sau pur și simplu puncte de belvedere din care se deschid perspective de o frumusețe care îți tale răsuflarea.

Să vă mărturisesc ceva. Pentru mine, așa cum există spoilerele clasice - adică divulgarea de informații esențiale dintr-un joc, celor care încă nu l-au parcurs - există și spoilerele vizuale. Adică, mergând eu așa printr-un joc, dau peste ceva care îmi entuziasmează retina. Ei bine, să nu vă imaginați că voi face un screenshot pe care să-l includ în articol. Nope, consider că acesta ar fi un spoiler vizual. Nu vreau să divulg frumuseți pe care este cel mai bine să le descoperiți singuri. Și, mai ales în Skyrim, ocaziile de a da peste ceva care te impresionează puternic sunt

foarte multe, cred că mai multe decât în oricare joc pe care l-am parcurs până acum. De aceea, credeți-mă, de foarte multe ori m-am abținut să fac un screenshot, pentru că am dorit să trăiesc surpriza acelei minunății la prima mână, să o descoperiți singuri, să vă bucurați nemiljilloc de prospețimea ei.

Trebuie să accentuez aici un lucru foarte important. Atât în Morrowind, cât mai ales în Oblivion, se simțea repetitivitatea vizuală și structurală a cavemelor, ruinelor,





anumitor donjoane. De data asta, însă, producătorii au făcut pe dracul în patru ca această repetitivitate să nu se mai repete (sic!). Cuvântul de ordine peste tot în Skyrim este varietatea. Da, construcțiile care respectă tradiții, precum complexele tombe, arată în mod firesc asemănător în anumite elemente ale lor. Dar, acest lucru este făcut în așa fel încât să nu deranjeze prin repetitivitate, întotdeauna există un ceva care face diferența. Este extraordinar de plăcută explorarea, nu doar pentru neașteptatele frumuseți, dar și pentru că nu ajungi să te plictisești chiar și în locurile pe care, până acum în seria TES, le-aș fi numit comune.

Iar o componentă de neuitat a explorării este constituită de coloana sonoră, din nou semnată de Jeremy Soule. De data aceasta, partiturile muzicale nu mai sunt atât de pregnante – în Oblivion aveau tendința de a ocupa locul altor elemente de joc, prin felul în care te „răpeau”. În Skyrim, muzica este mult mai discretă, se confundă pe undeva cu peisajul, este mai bine integrată în materia jocului, fără a fi perceptibilă distinct.

Frumoasă, dinamică, impecabil potrivită cu seria și cu argumentul vizual, muzica din Skyrim contribuie încă o dată la „rotunjirea” experienței de joc, așa cum numai Jeremy Soule știe să o facă. Dumnezeu mi-e martor, și



acum mi se face pielea gănil când ascult tema introductivă din Morrowind, „Nerevar Rising”, sau „Peace of Akatosh” din Oblivion!

În general, sunetul din Skyrim este foarte bun, și nu mă refer aici numai la extraordinara experiență auditivă constituită de întâlnirile cu dragonii, ci și la sunetul vântului, al zăpezii călcată de picior, al apei ș.a.m.d.

Mod!

Vă spun sincer, abia aștept să termin articolul ăsta pentru a mă întoarce la Skyrim. Îmi place. Îmi place faptul că există ceva în joc ce te face să vrei să mergi mai departe, să explorezi, să cauți cele ascunse și să te bucuri de descoperiri. Cumva, prin faptul că găsești, din loc în loc, lucruri interesante, și se inoculează senzația că merită să străbați Skyrimul, în căutarea altor și altor surprize. La fel stă treaba și cu lupta. În principiu, poți muri, dar nu suficient de des și de ușor pentru a fi frustrat, ci doar cât este nevoie pen-

tru a-ți da senzația că tu, sau companiul tău, nu sunteți invincibili. Astfel e creată impresia că te afli în fața unor provocări, chiar dacă, după tipicul unui RPG clasic, nivelul Master din Skyrim echivalează cu cel de Rookie în jocurile mai vechi de gen. De altfel, și abundența de mî. Aduc resurse contribuie la „usurătatea” jocului, care face o pistăntăneșă irelevantă multe dintre periculi, iar scalarea dificultății opozițiilor reduce din bucuria creșterii în nivel – dar e la scurtă vreme face mult mai discret decât în Oblivion.

Totuși, producătorii reușesc cu măiestrie să îți dea senzația că Skyrim merită jucat. Și poate că asta contribuie pentru că cel mai mult: să fi convins să te lași prins de magia de a face seducătoare a jocului. Iar, prin vastitatea spațiilor și deducție a uatului nerepetitiv al locurilor, prin frumusețe și efect vizual, Skyrim oferă mult mai mult, la aceeași bani, decât face bani jocuri care sunt la fel de populare, de comerciale. Vreau să spun că simt faptul că Bethesda au muncit foarte mult și serios pentru banii pe care îi vor de la noi, la Skyrim. Consider că este un lucru de laudă faptul că, într-o perioadă în care gândul producătorilor este numai la profitabilitate, cât mai mare, obținut, dacă se poate, prin reciclarea de Bethesda material deja existent, Bethesda arată că se respectă și creșterea, ne respectă, oferindu-ne o experiență de joc consistentă și fa-




 A dark, atmospheric scene from the game Skyrim, showing a character in a dark, hooded cloak standing in a misty, rocky landscape. The lighting is low, with some light reflecting off the ground and the character's armor.


 A screenshot from the game Skyrim showing a character in a white, ornate dress standing in a dark, rocky landscape. The character is holding a sword and looking towards the camera. The background is dark and misty.

tă, la un preț foarte bun.

Este adevărat că jocul face compromisuri, orientarea sa către consolă este vizibilă atât sub aspectul game-playului, al facilității, cât și al texturilor (care sunt cel puțin grosolane, în accepțiunea utilizatorilor de PC-uri). Da, Skyrim are o vîdită tendință acțion, în detrimentul celei RPG. Dar, și aici găsim un merit al producătorilor, există o porțiță de scăpare... Este vorba de ceea ce eu aș numi un nou model de business în industria jocurilor.

Bine, modelul nu este chiar așa de nou, iar asta pentru că pare a fi fost lansat la scară mare de către imagine Space Incorporated, cu ani în urmă, odată cu apariția jocurilor iFactor. Este vorba despre un simulator auto, cel mai tare din generația actuală (alături de netKar Pro și Race 07, până la apariția iFactor 2 sau GTR3). Dar, acest simulator, în pachetul ce putea fi cumpărat la data lansării, nu avea decât modele generice de mașini, iar calitatea vizuală a acestora și a pistelor era subunitară. Ceea ce era important, însă, era engine-ul de simulare auto, și mai ales, faptul că acesta era foarte deschis pentru modare. Practic, ceea ce ISI nu a putut lansa din lipsa banilor și resurselor necesare pentru achiziționarea de licențe oficiale sau pentru crearea de piste a fost făcut moca de către fani. Mii de modificatori talentați au făcut din iFactor unul din cele mai reușite și longevive jocuri din istoria simulării auto. Iar iFactor 2 va apărea cu toate instrumentele necesare pentru crearea de moduri, inclusiv pentru managementul resurselor comune împărțite de acestea.

Pe undeva, Bethesda se bazează pe aceeași sistemă. Aduce pe piață un produs vandabil, ce devine instantaneu popular, făcând compromisuri serioase în ce privește partea hardcore de RPG a seriei TES. Dar, anunț la scurtă vreme după lansare că va oferi toate sculele software necesare pentru lucrul cu engine-ul din Skyrim.

Practic, Bethesda oferă modificatorilor tot ceea ce le trebuie pentru a face din joc ceea ce își doresc. Ba, mai mult, de a face un alt joc (vezi Nehrim). Modelul acesta de producție a unui joc mi se pare viitorul, iar Bethesda adu intuiție perfect: poți face bani vânzând un joc comercial și poți face bani în continuare, păstrându-ți renumele în cadrul comunității pasionaților de RPG-uri, oferind sprijin modificatorilor. Aceștia sunt cei care vor da consistență jocului, care vor îi vor diversifica oferta de gameplay, quește și elemente vizuale, care îi vor păstra jucabilitatea și rejuicabilitatea până la următoarea apariție din serie.

Bethesda oferă sprijin celor care vor ține via flacăra francizei TES, păstrând interesul viitorilor cumpărători, iar asta se face fără nici un efort intern al producătorului –

genial. Oricum, lucrurile stau foarte bine pentru modificatori: jucători mai iscoditori au descoperit că în jocul Skyrim este modelată întreaga hartă a Tamrielului. Nici nu îmi vine să mă gândesc câtă muncă a presupus asta din partea Bethesda, care oferă, astfel, o bază generoasă de pomire pentru orice modificator îndrăzneț.

Subiectiv, Skyrim mi-a plăcut enorm. Obiectiv, treburile să-l așez la locul lui. Așa că nota pe care l-am dat-o, și care va fi apoi mediată cu cea a lui cloLAN, este un compromis între cele două – subiectivă și obiectivă. Dar, dincolo de această notă, rămâne o bucurie extraordinară de a juca Skyrim, și un gând plin de respect și mulțumire către creatorii acestui titlu.

Chiar dacă turmele de fani ai altor jocuri se străduiesc neconștient să arate că merităm puțin și prost, cum-părând nediscriminator produse inferioare calitativ și cantitativ, cei de la Bethesda nu s-au lăsat furați de modelul de afacere bazat pe astfel de tunuri și pistole mitralieră, ci au arătat că este posibil să primești ceva cu adevărat consistent pentru banii tăi, ridicând ștacheta prea mult coborâtă de alții și păstrându-ne speranța pentru viitorul industriei.

(Marius Ghinea)

P.S. Deoarece nu am avut nevoie să folosesc rîcnetele din Skyrim, nu știu ce să vă spun despre ele.

...to summarize a little of the research, so little of what I have learned matters now, the poet's politics of ancient times, the agonistic campaigns to wipe out all mention of the Thane's name.

I know not what awaits us within Fjellgathur, we here, then, is the touch of the tale, at best I have been able to piece it together.

Something he has shadowed, said I, but these were cruel and resentful. Then twisted after their father's power and greed, and eventually Tyrk, the eldest, discovered its source: a mysterious amulet, from which he never parted. Together, they conspired to murder their father in his sleep and divide his



Elia / Bethesda

Sposedania unui Nord

E fain să colaborezi cu Ghinea. Mai ales când ai băutura și îi mănânci mâncarea sub pretextul că te afli acolo într-o vizită de lucru. Adevărul este că nu te poți apuca de un articol de o asemenea anvergură fără a stabili cu exactitate poziția și atitudinea fiecărei virgule sau numărul de puncte de suspensie pe cap de redactor. Este o muncă titanică și nu te poți înghîma la așa ceva pe stomacul gol, ca ultimul lobag de la revista de literatură și artă a școlii de literatură și arte. Și meserii. Ar merge o corbiță de pește, un cartofior cu rozmarin și ficălele dietetice și, de ce nu, o puțică de prună bătrână care-ți reface complet bara de sănătate, iar dacă joci pe easy, siluiește cu silăbătoarea bossul de final și termină jocul în locul tău. Da, am fost și eu un redactor, dar tuica lui Ghinea mi-a înmulțit genușurile. Hăhăhăh.

Dezvoltat. Multilateral Dezvoltat.

Zis și făcut, am stat la masă cu oamenii urmînd să stabilim pe stomacul plin responsabilitățile editoriale ale fiecărui participant la review. Și s-a întâmplat ceva ciudat pentru omul de rând, dar absolut normal pentru consumatorii de Elder Scrolls. Pomești liniștit spre rege-dința (amplasată convenabil la celălalt capăt al hărții) unui cetățean cărăuș o fiară silăbatică nu foarte diferită de legendarii tigru cu colți de sabie și-a ocupat în mod abuziv afumătoria. Nu folosești fast travel-ul, căci l-ai înjurat de la Oblio încoace și oricum trei sferturi din plăcerea butonării unui titlu din seria Elder Scrolls stău în explorare. Drept urmare, o lei la picior peste șapte munți, șapte văi, șapte părășie și șapte împărăii verzi călăre ca nefefericului silean. Șaptezeci de ore mai târziu, te trezești în capătul opus al hărții, șef peste magi, tăcut de asasin, căpetenie de hoști, cel mai companion dintre Companioni și cel mai egal între egali, Dragonborn, conte, baron local în cinci cetăți, maestru armurier, enchanter-șef, artizan de lux, bardul din Mircetș, Sandu de la sculărie, profet, jupulor de dragoni, cioban de mamuți, sugitor de suflete, tăietor de lemne, Scufia Roșie, Ivan Turbincă, Mănuitorul Măciuci Stelare, Bicul Fermeat, Sora 13, Eclipsa de Lună, Manuscrisele de la Marea Moartă, de nu mai poți da o bășină fără să ajungi Legenda Multilateral Dezvoltată și Multiculturală a vreu-nui sătuc obscur. Desigur, amărâtul rămîne cu jivina în bec, căci cine dracu se mai uită la sutica aia de galbeni pe care o primește dacă-i crapă teasta felinei invadatoare când ei e Dumnezeu Invadatorul? Și, în definitiv, când locuiești în Nordul Îndepărtat, îți încui naibii afumătoria după ce ai pus la afumat pecuile de mamut. La fel și planul nostru. După o masă îndelungată, pe parcursul

cărui am discutat mai mult despre joc decît despre articol, am trecut prin quest-ul principal ca prin brînză pe care Monica a uitat să o radă peste cartofi, stabilind, cit-tez, bă, fiecare scrie ce îl tale capul" și, oglinzi, Ciolane, oglinzi!"). Ceea ce reprezintă o mică problemă când unul dintre capetele în cauză este al lui Ghinea, la subiectul a o legătură cât de mîruntă cu Morrowind. Atunci pe Ghinea îl tale capul cel mai bine și rareori mai ai loc să te tale și pe tine capul puțin.

Moș Mesteacă

Am clăut cu înfrigurare în cele zece pagini ghieslene care de care s'mă agă. Bă, poate omul a ratat ceva. Și a ratat. HAI NU știu dacă intenționat sau nu, dar nu v-a spus nimic despre mestecești. Știi ce m-a atras pe mine la Skyrim și era căt p-aci să îmi dea febra hype-ului (dacă n-ar fi existat Fallout 3) și astfel să mă transforme într-un jurnalst model, plin de entuziasm tineresc? Un screenshot cu o pădure de mestecești. Mesteacănu, dragi cititori, este un arbore superb, care ar atinge perfecțiunea dacă ar fi frun. Sper ca într-un viitor apropiat oamenii de știință români să elimine acest mic inconvenient al mesteacănuului și să îl transforme în arborele perfect. Screenshot-ul respectiv m-a făcut să mă simt mic și insignifiant, căci ce este un redactor de jocuri drept ca bradul în fața măreției unei păduri de mestecești? Drept urmare, am intrat în joc hotărît să vizitez păduricea și să dansez gol (mod-urile cu nuditate au fost printre primele apărute) printre mestecești Bethesdaeni. Țin pe această cale să-l mulțumesc lui Alduin, Akatosh și de-a sănătate și tihnă acolo unde l-am trimis eu ieri, că m-a salvat de călărie imperială și mi-a oferit ocazia să-mi îndepănez vizul. Eu fiind desigur, Kiwi Legendaru, un Nord (tot timpul îmi aleg un personaj Nord în Elder Scrolls, cu atât mai mult acum, cînd tîmbălăul are loc în patria mămă) axat pe topoare pentru o mîină și... magie. Da, Marius n-a vrut să joace mag și a rămas să experimenteze eu acest aspect al fantasy-ului. Plus armură ușoară, chestie care l-a scos din țărâni pe Ghinea, care a ținut să-mi explice că varezile care asigurau paza și protecția împărătorilor bizantinilor auveau armură grea. Dar nu le țîneau

fulgere din fund și bile de foc din mîna stîngă, deci abia de adevărul istoric poate să mă pu... îmi plac armurile ușoare, care, ce vrei? Alegere pe care am regretat-o puțin mai învelul tălăzu, căci toate armurile ușoare în afară de Leather și slyrim din Scaled nu mi-au satisfăcut deloc simțul estetic. În pentru M schimb, Ebony Armor (heavy) sau Daedric Armor (tot să deviez heavy)... wow... să zicem că Marius nu e singurul cu urme mîin fetești pentru Lydia în Heavy Armor.

Prin foc și sabie

Așadar, cu un toporaș în dreapta și cu o făclărie cu sentimente aparent inofensive în stînga, am pornit în căutarea plăcilor de durii de mestecești. Și a roleplaying-ului din RPG-ul cătu limitat, de la Bethesda, Marius fiind foarte ocupat să exploreze treburile fast-travel și să caște ochii la obiectivele turistice tuale. Pentru provincia Skyrim. Țineți minte mica analogie de la înnoțeli. Căput? Până am reușit să mă plimb la pas printre mestecești a căceni și să admir în liniște fiecare frunzuliță, deja ajunscîndu-mă, sem seful magilor și liderul neînficat al Companiilor mele să (echivalentul ghilei luptătorilor din TES-ul precedentu numeate). Mi-a fost și frică să mă apuc de quest-ul principal, Demeabru nu mă trezesc peste noapte un erou de zece ori mai ore fixă, mare și să-mi nenorocesc și ultima fărîmă de fengou gajez la pegetic. Sincer să fiu, oricît de vanitos aș fi, mi s-a cantotul și acacrit de celebritatea atât de ușor cîștigată în Skyrim și învîrte la de statutul de minitehnicus fantasy pe care l-am călăi fărî pic de efort și/sau compromis. Poți face orice, poți

Quest

Ca

inceput, cînd al și tu o singură gîldă sub obălduire și(mă aște

mai simți încă om, dar devine una mai spre final cănd/Vegas-ul

facut de toate pentru toți și ai căpătat mai multe dipl-oameni

me, grade și calificări decît dictatorul unei republici lumino

nauiere. Sau Elena Ceausescu. Să exemplific. Spre de(Blackre



SERIOUS SAM 3

BFE



"Gold School"

Bine ați venit în ultimul meu articol din 2011 înainte să răzulați. Așezați-vă confortabil, deschideți gemulele. Să vă iei un tut sau porniți ventilatorul și nici prin gând să nu vă treacă să vă atingeți de hărte înainte de a țigări. Sigur, mină eu ce am de spus. Nu sunt singurul care v-a pătrunzi de F vestit despre relația dintre colectivul cel mic redacționar (într-un onal și colectivul cel mare de jivine mărășite de Său, conducător Stone, dar nu cred că ar strica o mică recapitulare. Se ține să-și Doar e ultimul meu articol din 2011, iar ocupațiile favorite ale sapienșilor pe ultima sută de metri sunt coma alcoolică și recapitularea. Iar eu nu pot bea, căci am un articol de încheiat. Așadar, Serious Sam redacția Level. Nu s-au întâlnit foarte des, dar de la care dată când s-au strâns la o șuetă, a ieșit cu scârțet. Am participat și eu la vreo două sesiuni de terapie de grup (co-op-ul cea mai tare invenție de la auto-map încoace) și vă pot spune cu mâna pe inimă că opt ore de Serious Sam cu colegii de redacție bat la cur toate team building-urile și grătarele la care poate asista un mic și neimportant pălmaș la o multinațională în cei patruzeci de ani de anonimat în câmpul muncii. Serious Sam 2 ne-a gădilat coarda sensibilă și ne-a blocat deștele pe trăgaci, dar doar The First Encounter ne provoacă zămbetul ălu tîmp (și avalanșa de cuvinte care li urmează) pe care îl vom afișa de câte ori ne va întreba cineva care-a fost una dintre cele mai tari trebușoare pe care le-am făcut la comun în redacția Level.



Serios

Cîteva ani (și mai mulți redactori decât ani) mai târziu, mini-colektivul redacțional Level, adică cinci flăcăi (și îl pun la socoteală și pe Caleb, deși sîrăcul nu e redactor full din motive care nu au nicio legătură cu localitatea de baștină a Sfîntului Mucenic Sava Gorul) mai serioși decât Sam, dar fără atitudine online și poftă de voluntariat la locul de muncă, s-a trezit față în față cu A Treia Venire a ultrapotentului și megaseriului Sam. Am chițăit de plăcere cînd, la insistențele lui Kimu, patru key-uri și-au găsit drum către conturile noastre de Steam.

Fiindcă toți colegii mei s-au luat cu alte treburî, am decis că în pauzele de Skyrim voi face nefăcuta și voi butona un titlu Serious Sam singur cum urmînd să-mi dedic o zăuică sau două unui co-op sălbatic alături de colegi înainte să mă apuc de scris.

Să vă spun ce-am observat în single. Revelațiile au început încă din meniu, nici n-am apucat să trag un glonte. Sigur ați observat cum toți, dar absolut toți, jucătorii de FPS-uri se plîng de lipsa opțiunilor (în special grafice) în shooterile moderne (pe PC, desigur), unde producătorii mai bine și-ar tăia o mîna decît să te lase pe tine să-ți alegi și altceva în afară de Enthusiast (să te



simți) jupân când povestești prietenilor că te țin balamalele s-o arzi ca entuziaștii prin DirectX14 cu cvadrupla tessellare de paraxeli ocuzionați), High, Low (bagă, bă, bani în praștia ta, nu vezi că nici pe low nu te țin) și așa mai departe. Ei bine, dacă un developer mai cu nervii la pămînt și-ar pune mintea cu comunitatea și i-ar asculta până și pe boții cu un singur post care vînd Xanax pe forum, nu cred că ar introduce atâtea opțiuni (în special grafice), cîte au scormit cei de la Croteam. Cu rușine recunosc că, după șapte ani de activitate în domeniu, habar n-am ce fac jumătate din setările grafice din Serious Sam 3. Salut dărnica cu care Croteam ne lasă să pigulim

am ajuns să și apreciez, nu doar să fiu entuziasmat că există, abundența de opțiuni grafice), nici că se potolește. Nu l-am testat pe cine știe ce rachetă (am cam puțin RAM, ce-i drept, stăpînirea mi-a repartizat doi giga de ram, și, cu cel adus de acasă am ajuns la trei, ca intermensch-ul tehnologic), dar am înțeles de pe forumuri că are obiceiul să strîmbe din nas și pe PC-uri mai acătării.

Bilanțul trofic

Cînd am apucat și eu să dau cîtăția jos din pot, am simțit instant izul proaspăt de joc vechi. Adică vechiul ăla cu keycard-uri, întrerupătoare, secrete, fără cover, fără viață regenerabilă, fără limită de arme, fără epic, fără cinematic, fără pretenții de realism, doar un om și tunulețul lui credincios Visceral. În Serious Sam 3, Visceralul e la el acasă, și e chiar îmbucurător să-l mai vezi și singur din cînd în cînd, neînsoțit de frații săi nelipsiți, panaramalele ălea de Epic și Cinematic, Sam I AM, indeed. Da, dragi tovarăși și preteni, Cel Mai Lubit Fiu Al



jocul până se va mișca brici pe sistemele noastre atât de diferite. Pe mine m-au cucerit în momentul în care am văzut că există o opțiune pentru a regla FOV-ul. Fiindcă am fost foarte încrezător în "avionul" de la redaxie, am pus totul pe ultra și





ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ASUS recomandă Windows[®] 7.



STRIKE IN SILENCE

Seria G74 ROG

Îmbunătățim permanent, avem tehnologia.
Mai bun. Mai puternic. Mai rapid.

Gândit pentru a oferi putere mobilă de vârf, G74Sx este viitorul notebook-urilor din seria ROG. Vine dotat cu a 2-a generație de procesor Intel[®] Core[™] i7, Windows[®] 7 Ultimate Original și grafică discretă NVIDIA[®] GTX 560M pentru cea mai bună experiență de jocuri și multimedia disponibilă pe un notebook de gaming.



Intel, logo-ul Intel, Intel Inside, Intel Core și Core Inside sunt trademark-uri ale Intel Corporation în S.U.A. și în alte țări.

Decizii, decizii...

BATTLEFIELD

3



Legenda Battlefield s-a născut pe PC, însă o parte dintre iterațiile sale nu au ajuns nicodată pe platforma care a consacrat-o. Am jucat în draci primele titluri ale seriei, într-o perioadă în care Unreal Tournament încă mă ținea în corzi, și m-am atașat pe loc de eroii bezmetici care au însușit campaniile solo din Bad Company și Bad Company 2. Din nefericire, Bad Company a fost lansat doar pentru Xbox 360 și PS3, iar fanii hardcore sau cei care nu își imaginau existența seriei pe alte platforme, s-au simțit trădați. Abia cu Bad Company 2 au reușit cei de la EA și DICE să-și spele păca-

tele, oferind un sequel de zile mari care continuă să reziste în topurile multor amatori de pac-pac strategic online. Cu toate acestea, Bad Company 1 & 2 nu au fost considerați urmași de drept ai jocului care a inventat sistemul de joc bazat pe perk-uri și modificări, onoare revenind în delungă așteptatului Battlefield 3, cu dificila misiune de a detrona seria Modern Warfare de pe piedestalul pe care îl ocupă în ultima vreme doar datorită numelui. Pentru că este suficient să scrie Call of Duty pe cutie și jocul se va vinde, de la sine, în zeci de milioane de exemplare. Dar este Battlefield 3 mai breaz? Și dacă da, cu ce?

Battlefield 3, filmul

Înainte de a începe, trebuie să-mi fac cunoscută aversiunea față de cele mai noi filme interactive din seria Call of Duty, rețeta Activision fiind urmată, în mod paradoxal, de către tot mai mulți publisheri dornici să-și umple peste noapte de bani. Iar asta pentru că undeva, cineva a decis că gamerul trebuie să fie o maimuță care nu are voie să gândească dincolo de reacțiile la câțiva stimuli pentru a îndeplini o serie de sarcini, intitulate misiuni. Din ce în ce mai mult, totul pare să se rezume la o cursă contra-cronometru în care jucătorul este hărțuit

In mod co
opțiunea
creată ilu
pania din
Battlefield
nu cred c
peste mî
acesta an
încercă
respectă
Joc
campan
nu mai e
pe câmp
pla odin
Între cas
mentele
vedere a
Ca



În mod constant, de la început până la final, fără a-l da opțiunea să aleagă singur metodele sau măcar să-l fie cunoscută lăzura a acestor evenimente. M-am apucat să joc campania din Modern Warfare 3 înainte să pun mâna pe Battlefield 3, dar nici până azi nu am terminat-o și nici nu cred că am s-o fac vreodată. Prin natura lui, jocul este peste măsură de agresiv tocmai cu jucătorul, de parcă acesta ar trebui epuizat, nicicum distras. Iar mai asta încearcă campania din Battlefield 3 să evite, cu toate că respectă, în mare, aceeași rețetă.

Jocul este împărțit în două secțiuni mari și late: campania solo și pachetul multiplayer. Campania solo nu mai este un simplu tutorial care să ne introducă ușor pe câmpul de luptă din multiplayer, așa cum se întâmpla odinioară, iar eu am sperat la o combinație inedită între campania distractivă din Bad Company 2 și elementele care au făcut din serie un etalon din punct de vedere al pac-pacului online. Dar asta nu s-a întâmplat.

Campania solo din Battlefield 3 nu poate fi descri-



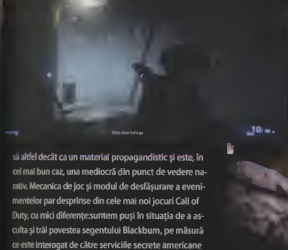
care încearcă să împiedice un dement să arunce planeta în aer, care măsoară ce interogatoriile devolează, treaba ta este să trăiești flashback-urile lui Blackburn, precum și ale altor personaje care s-au intersectat cu planurile teroristului de serviciu la un moment dat.

Din păcate, firul narativ nu este unul provocator, cu toate că misiunile sunt suficiente de variate, acesta fiind redus la o serie de intermezzo-uri cinematografice lipsite de vlagă, ce nu reușesc să producă nicio urmă de atașament emoțional față de eroul principal. Din nou, campania solo poate fi privită ca un tutorial, acoperind cam tot ceea ce trebuie să știi pentru a supraviețui pe câmpul de bătălie online. Și totuși, reușește să impresioneze pe alocuri, mai ales atunci când îți face cunoștință cu spații deschise de joc, presărate cu obstacole ce-ți dau șansa de a flanca foarte des.

Însă la fel de ușor poți fi nimerit de oriunde de către un inamic tenace. În situația în care Al-ul cochepierilor tăi este net inferior. De fapt, camarazii din Battlefield 3 sunt mai buni la mazăgălt ziduri, decât la tras cu arma în dușmanii patriei, dar nu asta m-a enervat mai mult, ci faptul că nu mă pot îndepărta la nici zece pași de ei fără să fiu avertizat că am părăsit zona dedicată misiunii, urmând să mor ca din senin dacă nu mă întorc la ei. Păi bine, mai frățește, era chiar atât de greu să delimitezi zona cu câte un crater sau niscaiva ziduri prăbușite? În fine...

The good, the bad, and the beautiful

Din fericire, pe lângă campania solo mai există și un foarte bine implementat mod de joc co-op, gândit pentru maximum patru jucători. Hărțile au o oarecare legătură cu campania solo, însă nu putem vorbi despre vreo poveste, deoarece totul ține de atingerea unor obiective și atât. Dacă în tot acest timp deblocăm și niscaiva arme bune de folosit în multi, cu atât mai bine. În





co-op, treaba jucătorilor este să țină piept unui anumit număr de valuri de inamici, care atacă din diverse direcții folosind un arsenal variat: poate include chiar și tancuri. Există însă și misiuni în care ai rol de escortă, curățând calea unui convoi de la bordul unui elicopter, chestie care mi-a dezvăluit că pilotatul nu este tocmai o treabă ușoară. Credeți-mă, joaca în co-op este cât se poate de recomandată ca mod de îmbunătățire a performanțelor pentru adevăratul caft online, mai ales dacă ai alături de tine trei prieteni sau cunoscuți. Singur sau chiar în dot, misiunile pot deveni o corvoadă.

Însă adevăratul motiv pentru care ar trebui să achiziționezi Battlefield 3 este componenta sa multiplayer. La acest capitol, jocul îți întrece de departe mai toți competitorii, oferind, ca întotdeauna, ceva diferit față de jocurile francizei cu care concurează mai nou în domeniul direct - Call of Duty. Battlefield 3 este mai strategic, mai puțin alert și se bazează mai puțin pe recompense imediate.

Versionea pentru PC este de recomandat, deoarece oferă suport pentru maximum 64 de jucători. Singura chestie pe care nu reușesc s-o înghit, ba chiar mi-a distrus adesea experiența de joc este așa-zisul BattleLog - o interfață de tip web, accesibilă din browser-ul preferat, unde sunt stocate toate statisticile și detaliile legate de progresul tău. Așadar, ceea ce eram obișnuiți să accesăm direct din joc, nu este disponibil acum prin intermediul unei uneelte suplimentare. Și nu ar fi nimic dacă sistemul nu ar fi greoi și plin de bug-uri, încât am ajuns să-l consider mai mult o piedică decât

un avantaj. Hărți care refuză să se încarce, deconectări inexplicabile și diverse erori clude, sunt chestii cu care nu eram obișnuiți în Battlefield până acum și sper să se rezolve cât mai repede.

Modurile de joc nu sunt noi pentru un jucător obișnuit cu Bad Company 2. Avem Conquest - în care echipele se bat pentru controlul unor anumite puncte de pe hartă (steaguri), Conquest Assault - în care echipa atacatoare încearcă să cucerească, într-o anumită ordine, toate steagurile apărătorilor, Squad Deathmatch - în care patru echipe luptă pentru supremație pe principii

"care omoară mai mulți câștigă" și Rush - un mod de joc introdus pentru prima dată în Bad Company, ce se desfășoară într-un mod simplu: una dintre echipe protejează o serie de obiective, în timp ce cealaltă le atacă, iar imediat ce o pereche de obiective (stații M-COM) a fost cucerită, apărătorii se retrag ca să protejeze următoarea pereche. Modulurile Team Deathmatch și Deathmatch mi-au mai avut nevoie de nicio prezentare.

Hărțile sunt destul de întinse și, la fel ca în Bad Company 2, grație opțiunii de a te materializa pe hartă alături de o coechipier, nu ești nevoit să parcurgi distanțe lungi pe pedes până la un obiectiv. Iar pentru cei vorbim despre un joc Battlefield, nu este de mirare că vehiculele din BF3 joacă un rol foarte important pe câmpul de luptă, îmbogățind substanțial experiența de joc. O bună parte dintre ele, în speță cele terestre, sunt ușor de manevrat, doar pentru controlul eficace al elicopterelor și avioanelor fiind necesară o perioadă de acomodare mai lungă. Pe scurt, până să câpătați experiență în acest sens, să nu vă mirați dacă veți îngropa o droaie de zburătoare.

Însă înainte de a pătrunde în luptă ești nevoit să alegi una dintre cele patru clase disponibile în meniul de opțiuni, fiecare cu opțiuni de personalizare foarte variate. Te poți specializa într-un anumit domeniu, cum ar fi rezistența la explozii, fuga și multe altele. Din nou, clasa Medic și Engineer s-au dovedit a fi preferatele mele, iar pentru acestea am obținut cele mai multe perk-uri și am deblocat cele mai multe accesorii.

END OF ROUND

SCOREBOARD UNLOCKS AWARDS VEHICLES KITS STATS

ASSAULT: M26 MASS

The M26 Lightweight Shotgun System was designed to replace a wide range of existing weapons. Available as a standalone weapon, or capable of being mounted on some Assault Vehicles with Underbarrel Rails, the M26 is able to fire Short, Flechette, Pump, and Slug rounds.

CHARACTERISTICS

AMMO 5 (16 groups)

RATE OF FIRE SEMIAUTO

RANGE SHORT

FIRE MODES



Atenție însă atunci când alegeți să echipați arma principală cu un element nou, pentru că s-ar putea să nu mai fiți la fel de eficienți, dar mai presus de toate, alegeți de la bun început o specializare și axați-vă pe ea, deoarece Battlefield 3 este un joc de echipă, iar fiecare membru al acesteia trebuie să ocupe un rol bine determinat și cât mai util scopului final pentru ca ea să funcționeze așa cum trebuie. Găsim meciurile din Battlefield 3 mai provocatoare decât cele din Modern Warfare 2 sau 3. Scopul este mult mai clar, iar jucătorul mult mai dornic să îl atingă, chiar dacă pentru asta trebuie să lupte o jumătate de oră pe ceas. În plus, unlock-urile vin întotdeauna în urma unei acțiuni precise și ajungi să îți donești din ce în ce mai multe recompense pe măsură ce evoluezi, fapt ce creează un anumit grad de dependență. Iar asta nu este rău în cazul unui astfel de joc.

Mulțumim, Frostbite 2

Din punct de vedere vizual, Battlefield 3 este mult peste ceea ce poate oferi orice alt FPS la ora actuală. Poate doar Serious Sam 3 să-l întrecă... Rulează decent pe o placă video GeForce8800GTX și 2 GB RAM, dar nu

mai cu un GeForce 560. Ti am reușit să-l apreciez la adevărata lui valoare. Engine-ul Frostbite 2 permite distrugerea unei bune părți din mediul de joc, oferind posibilități tactice multiple în multiplayer, unde șansele să te trezești sub un morman de moloz, în urma exploziei unei grenade bine plasate, sunt foarte mari. Puține sunt locurile în care ești cu adevărat în siguranță... Texturile, dar mai ales iluminarea, sunt adesea fenomenale. Sunetul, la rândul lui, se ridică la înălțimea așteptărilor, oferind o experiență explozivă neașteptată de imersivă, chiar excelând în compania unui sistem audio 7.1.

Așadar, luat strict ca multiplayer, Battlefield 3 este un FPS excelent, în ciuda problemelor pe care le are și a

deciziilor proaste: cestau la baza lor. Campania solo nu ține mai mult de 5 ore, dar dacă te-ai săturat să crați pe bandă rulantă pe serverele din Call of Duty, ia o pauză și intră pe cele din Battlefield 3. Cu siguranță, vei recompensat cu vârf și îndesat. Ba chiar vei găsi timp să admiri și peisajul.

KIMO



VERDICT

LEVEL

- Grafică
- Sunetul
- Multiplayer-ul
- Campania solo mult prea scurtă
- BattleTacticLog

PE SCURT:

Un experience multiplayer de neegalat, dar salomonat de un sistem de matchmaking defectuos și stresant. Campania solo este cel mai mult un modoc.

8

Game: **Producers** | Distributor: **Infinitum** | Ofertant: **Infinitum**

CERINTE MINIME:

Procesor: **Intel Core 2 Duo E6700** | Memorie: **2 GB** | Accelerare 3D: **DirectX 9.0c**

ALTERNATIVA: BAD COMPANY 2: VIETNAM

Aveți o armă spartană, oare foarte ușor de alinați și dădura de recompense. În plus, nu aveți nevoie de BattleLog pentru a nu încerca de ei.

Prințese de salvat. Vă combinați?

Prin 2008 salivăm abundant la un trailer care-mi aducea aminte de bătrânul și bunul *Lost Vikings*, transpus într-o grafică modernă, spectaculoasă, cu ecouri de basm zis de bunici la gura sobei. Action-puzzle-ul *Trine*. Anul următor mi-a arătat însă altceva decât așteptam. Nu ncape vorbă, grafica strălucea, sunetul s-a dovedit peste măsură de încântător, dar partea de puzzle, mult mai subtilă decât sperasem și ritmul luptelor presărate nu întotdeauna inspirat au lăsat loc unei mici dezamăgiri.

E bine totuși că *Frozenbyte* și-a păstrat încrederea în ideea lor și a continuat să lucreze la un sequel, într-o lume în care până și unele jocuri adorate de public își văd echipa desființată pe fondul vânzărilor sub așteptări. Așadar, ce mai încoace și ncolo, *Trine 2* să fie, cu trei eroi diferiți uniți în același suflet de către trila magică, un regat la ananghie și o prințesă nespuse de frumoasă terorizată aparent de „geamăna ei malefică”.

TRINE 2

Am mamușit

Ițele povestii se complică

Cei trei care-au trecut testul

Mi se pare puțin probabil să mă adresez acum cuiva care n-a auzit măcar de Trine, măcar pentru faptul că l-am dat cu revista în septembrie 2010. Într-o combinație de acțiune, explorare, platforming și puzzle pe fond high fantasy drăgășos, chiar ușurel naiv, îneditul vine din cele trei personaje unite de obiectul magic care dă și numele jocului, între care butonul poate comuta după voie și nevoie de-a lungul nivelurilor. Grăsunul în conservă cu scut e numai bun pentru aplatizat dihanii de-așezate și treaba murdăre care impune forță, pe când așla hoșă se cațăra cu ușurință în cotloane inaccesibile colorații și scapă de la distanță de orice amenințare. Magia, mai pasnic și gânditor din fire, levitează obiecte și creează din neant cutiute și traverse de felurite mărimi, numai bune pentru escaladarea obstacolelor și rezolvarea puzzle-urilor de navigare care permit avansarea în poveste.

În Trine 2, nu s-a schimbat nimic în privința personajelor ca atare, însă arborii lor de abilități, în care de blochează noutăți investind puncte câștigate cu sânge, adunând pentru fiecare câte 50 de sticlute magice, au fost regândiți pentru o formulă mai utilă, echilibrată și mai ales potrivită nivelurilor încântătoare pe care producătorii le-au pregătit și de această dată.

Ce-i drept, chiar dacă nu prea ai cum să termini întreg jocul folosind un singur personaj, iar utilitatea fiecărui s-a extins în mai multe situații decât înaltele, magicianul fură în continuare show-ul în mai toate scenele

Nostalgie după Vikingii Pierduți

unde lupta nu e foarte intensă. Asta fiindcă se poate descotorosi de inamici levitându-i în țepușe și aruncându-i în prăpăstii fără fund, iar pentru puzzle-uri este cel mai versatil, multumită obiectelor pe care le poate aduce în lume și folosi, alături de elementele deja existente. De fapt, a devenit preferatul meu dintr-un motiv destul de simplu. Ca regulă, nu poți levita obiectele pe care te sui direct cu magicianul. Ei bine, dacă te sui indirect, adică faci două cutiute mici una peste alta și te cocoți pe cea de sus, nu te mai împiedică nimic s-o levitezi pe cea de jos. De unde magicianul nostru poate pur și simplu

să zboare prin niveluri, cu puțină îndemânare și pricopere din partea jucătorului. Evident, asta-ți permite să treci peste multe puzzle-uri opționale, pe care le-ai fi făcut ca să poți ajunge la sticlute suplimentare de experiență în

graba de a mai debloca o abilitate nouă și multă vreme nu mi-a fost pe de-a-ntregul clar dacă treaba-i o scăpare care-ți oferă un semn-trîș sau pur și simplu așa ar trebui să se întâmple. Din fericire, am dat până la urmă și de puzzle-urile fără altă soluție - mai dificile chiar și cu magul zburător și imposibile (cred) pentru alte personaje.

De la Portal-Voievod citire

Dacă la ultima întâlnire cu trila reproșam puzzle-urile mult prea simple și previzibile, sequel-ul a reparat în mare parte nemulțumirile de genul ăsta, prin implementarea net superioară a elementelor de fizică și nolle dileme cu rezolvări ingenioase, care implică apa, focul, aburul, vântul și alte energii de-a dreptul naturale - numai bune pentru un fantasy cu înclinație clară către steampunk. De exemplu, pentru a ajunge undeva sus, trebuie să duci cumva apă către o plantuță care se dovedește vrej de fasole al lui Jack, crescând în câteva secunde până la nori. Pentru a face asta, faci apeducte din bușteni, tragi de frunze, schimbi echilibrul unor seg-

O Garrett, where art thou?

Obligatorul Cthulhu local

Și limba-i pod se așternul

mente punând pe ele cutii și în multe alte feluri. Focul, pe lângă apucăturile lui de mare distrugător, poate fi folosit să încălzești fiertura din cazane, de unde nu întârzie să apară bule de aer supradimensionate, pe care le poți folosi ca ascensoare. Frozenbyte nu s-a sfișt să plece urechea spre Valve, de unde a învățat tainele introducerii portalurilor în jocuri. Așa se face că Trine 2 vine cu niște cupluri de portaluri ce pot fi plimbate, cu ajutorul unor manete, pe mai multe axe de libertate și folosite fie pentru a călători direct, fie pentru a aduce obiecte și fenomene acolo unde ar trebui să le fie locul pentru ca trioul nostru vese să poată continua nestingherit aventurile.



Asta pășesc trolii



Umm, cred că-mi iau jucăriile și plec

Gândind cu portaluri



De fapt, ce m-a făcut să realizez Trine 2 este că nu ar trebui să mai caut vikingi acolo unde nici nu s-a intenționat vreodată să apară. Ce-avem în față nu este genul de puzzler cu soluții stricte, la limită, ci unul în care ești îmblătat să jonglezi cu personaje, elemente și abilități pentru a găsi cât mai multe rezolvări ale aceluiași probleme, într-un festival creator destins și plin de farmec. Oarecum pe trendul de joc mai relaxat și liber în fațeta căruia stă momentan, fără doar și poate, Minecraft, Indie-ul a (re)deschis apetitul jucătorilor și a influențat opțiunile multor producători de jocuri în ultima vreme.

Între joc și jucărie

Cine s-a sputit cu puzzle-uri o bună bucată din cariera de gamer este chinat, probabil, cu designul destul

de rigid, adesea obtuz și nu tocmai logic sau intuitiv o re-a băntuit multe titluri, precum Simon the Sorcerer sau Discworld. Pe de altă parte, Jocuri ca Braid sau Wolf of Goo ne-au dat noi dimensiuni ale Mario și Bridge Builder, într-un decor relaxat, dar foarte inteligent și provocator. Mai sunt și titluri ca Limbo, excesiv de caual, însă unde eșecul e taxat prin sucombare imediată. Interesant este că Trine 2 reușește să adune o mulțime de astfel de arome, fără a se identifica niciodată complet cu vreuna. Este un joc amorțit atât în aspectul lui de puzzle, cât și în privința luptei sau a platforming-ului. Totuși, făcând cu un echilibru voit între precizie și ambiguitate, suficient de mult să nu pară stângaci însă fără a putea împăina memoria mecanică și afectivă a butonacului ceva care să fie doar al lui - poate cu excepția reflexului de a trasa cutii pe ecran cu vrăjitorul. De fapt, designul permisiv, moartea erorilor fără un preț exagerat (checkpoint-uri apar în abundență) și flexibilitatea puzzle-urilor nasc mai degrabă situații memorabile date de sistemul fizic, care face uneori planurile să decurgă total neașteptat și construiește mici amintiri care probabil vor persista mai

mult de
și mere
să mai
doar sa
fentez
sau să
I
turi de
unul d
am av
simple
ponib
sunt c
re își
rezult
culori
teresa
ghios
perso

intuitiv ca
Sorcerer
d sau Worl
Bridge
igent și
iv de caso
mediată.
mulțime
tă comple
ul de puzi
ul. Totu e
uu, sufici
nprima in
eva care
le a trasa
ermisiv,
int-urile
r nasc
r fizic,
teptat și
lista mai

mult decât cele despre ceea ce se întâmplă intenționat și mereu în același fel. În modul cooperativ, adesea ulți și mai progresezi în poveste, fiindcă e o reală plăcere doar să de joci cu obiectele presărate prin niveluri, să-ți fentezi partenerul trimițându-l la o moarte caraghioasă sau să faci întreceri de cățărare.

Din fericire, bucuria de a experimenta Trine 2 alături de prieteni se extinde acum și online, rezolvând unul dintre cele mai mari reproșuri tehnice pe care le-am avut la adresa predecesorului. Nimic sofisticat, pur și simplu progresul gazdei în joc determină abilitățile disponibile pentru cele trei personaje, iar modulele de joc sunt cel din urmă Trine și unul nou, în care fiecare îți poate alege orice personaj independent de ceilalți, rezultând mai mulți magi, luptători sau hoțomane de culori diferite zburlând în același peisaj. Noutatea e interesantă, dar țin să remarc că, în modul clasic, e caraghiș cum ajungi la un fel de ceartă pe „Jucările” (a se citi personaj), întocmai ca la grădiniță.



Plei drace!

Viitorul sună Trine

Ați dedus deja că Frozenbyte se țin de șotii interesante și pleacă urechea la dorințele fanilor, iar felul în care au rezolvat multe neajunsuri cu Trine 2 este de-a dreptul impresionant. Până și grafica, foarte bună și în cazul predecesorului, a fost rafinată cromatic și sub aspectul centrelor de interes. Astfel că, deși în continuare este pestră și destul de încărcată, nu mai are efectul obositor care bântuia de la un punct încolo primul Trine. Un efect de neclaritate colo, un DoF dincolo, bașca niscăi de colorare selectivă extrem de subtilă și un peisaj care în predecesor ar fi ucis retina cu detalii tăioase precum o lamă de katană (ce-l prea mult strică) devine acum o pură delectare pentru ochi.



Căutând-o pe Vooodoo Lady

N-o fi bietul Trine 2 un joc perfect și nici nu-mi pare că s-ar fi lămurit producătorii încă perfect ce vor cu adevărat de la concept, dar pașii se îndreaptă într-o direcție bună și asta mă face cu atât mai mult să aștept cu sufletul la gură Trine 3. Până una-alta, merită să vă tratați cu un joc relaxant, ieftin și numai bun de încălzit sufletul în vremea anotimpului geros.

Calab

VERDICT LEVEL

- grafică superbă, caracterizată de stilizată
- puzzle-uri foarte bune, dar cu oarecare inginerie și jălărie
- multă libertate în joc, dar cu oarecare inginerie și jălărie
- povestea lui nu are caracter de enigmă
- jocul are componente separate, nu este autoconținut
- formula de gameplay, încă demă de amuzant, creșcă că în joc nu are parte din joc, jocul este un joc de joc

PE SCURT:

Dacă la primul Trine ai fi putut avea rezerve în a-l recomanda universal, continuarea a reușit să scape suficiente gubii și să pună pe ecran destule înșușări bune pentru a-l face unul dintre titlurile de noroc din 2011.

9

Gen: Platformă / Puzzle
Producător: Frozenbyte
Distribuitor: GIGAWATT
Platformă: PC, PS3, XBOX 360
ON-LINE: Nu
CERINTE MINIME: Windows XP / Vista / 7
Memorie: 1 GB
Video: 1280x800

ALTERNATIVA PORTAL 2

Continuarea unuiu dintre cele mai inovatoare jocuri din istorie ne-a oferit, pe lângă polifonică compoziție, un mod cooperativ absolut delicioasă, pe care nu aveți nicio șansă dacă îl treceți cu vederea.



Scoate tancul din garaj că trebuie să mergem la cumpărături

SAINTS ROW[®]

— THE THIRD —

Fără să pot să vă dau un motiv clar, niciodată nu mi-au plăcut jocurile de genul Grand Theft Auto. Pur și simplu nu m-au atras. Mă plăceau crânene și mi se păreau complet lipsite de realism. Știu bine că jocurile pe calculator nu au nici în clin, nici în mănecă cu realismul și că în niciun caz nu poți cere așa ceva de la un joc cu gangsteri. Dar cum unora nu le place tocnița de cartofi, fără să poată spune de ce, mie nu-mi plac jocurile din seria GTA.

Apoi au fost lansate jocurile din seria Saints Row care, indiferent ce ar spune lumea, se bazează pe ace-

lași mod de joc. Dar o fac cu totul și cu totul altfel. Unde GTA se voia a fi serios și se încrâncena să-ți dea un sentiment de mafioso american până în măduva oaselor, Saints Row o face just for the lolz. Totul este atât de stupid, cretin și amuzant, încât nu poți să spui că un asemenea joc nu îți place.

Ce mai facem praf?

După ce în primele două jocuri gașca Sfinților a făcut zob orașul Sulwater și aceștia au devenit vedete internaționale, jucând în reclame japoneze pentru tot fe-

lul de cretinătăți (Huge in Japan), acum este momentul să spargă avioane în Steelport. Înă secol sunt deja pe feliile alte trei gaști de bandiți care nu privesc deloc cu ochi buni sosirea sfinților și îi cam iau la măciuleală. Ce face orice gangster care se respectă și căruia inclusiv poliții îi cer autografe? Se suie într-un tanc, elicopter sau chiar controlează rachete ghidate cu care îi face praf în doi timpi și trei mișcări.

Pentru cei care nu știu nimic despre seria Saints Row, vă spun de pe acum că jocul nu se ia deloc în serios. Nu încercați să correlați ce se întâmplă în joc cu ceea ce

se întâ
Trebu
adevăr
mente
urmă
ține p
semne
le să
cea a
și înc
Cump
mult
strad
recon
doar
de fă
oblec



se întâmplă în viața de zi cu zi, căci nu așteți cum trebuie să te cobori la nivelul lor pentru a putea simți cu adevărat distracția. Și sigur o vei face din primele momente ale jocului. Căci nu poți să nu zâmbești când te urmărește un elicopter în care e un polițai care urlă la tine prin megafon să te dai jos de pe sticlă aburită, și să semnezi un autograf pentru fetița lui.

Așadar sfinții s-au mutat în Steelport, unde trebuie să îți faci un nume și în lumea interlopă, nu doar în cea a showbiz-ului. Așa că încet-încet se pun pe treabă și încep să sape la temelia bandelor competitive. Cumpără proprietăți în oraș ce le aduc din ce în ce mai mult venit, elimină orice înseamnă competiție la nivel mondial, asasinază șefi și aleargă goi pe stradă. Jocul te recompensează pentru orice faci. Te recompensează doar dacă joci, așa că în mod constant îți vei găsi ceva de făcut. Chiar dacă doar te plimbi cu mașina de la un obiectiv la altul, vei avea grijă să o faci pe contrastens,

încercând să mergi cât mai mult timp fără să faci un accident. Sau dimpotrivă, să faci cât mai multe.

Pentru orice mic lucru pe care îl faci, câștigi respect. Acest respect este echivalentul experienței și cu ajutorul lui vei crește în nivel. Fiecare nou nivel îți deschide noi posibilități de a îmbunătăți abilitățile personajului și ale partenerilor în crimă. Nu mă apuc să le enumer acum, căci sunt multe, dar câteva ce merită menționate (și achiziționate cât mai rapid) sunt posibilitatea de a-ți primi vehiculele la cerere în orice zonă a orașului ai fi, regenerarea sănătății sau creșterea eficacității cu arma favorită. Sau să nu le faci damage, transformându-te într-un adevărat Spiderman. Însă nu este suficient doar să crești în nivel pentru a pune mâna pe aceste upgrade-uri. Trebuie să muncești din greu pentru a face banul gros cu care îți vei câștiga aceste abilități.

Așa că te apuci de misiuni, fie că te sunt legate de povești, sau misiuni pe care ți le dă nea Gigi la colțul străzii. Desigur, fiecare dintre ele va fi diferită de cea de dinainte. Căci jocul nu poate fi deloc caracterizat ca repetitiv. Absolut deloc. Iar acesta este avantajul unui joc ce nu se ia în serios. Poate face ce vrea căci nu este înținut în loc de realism. Așa ajungi de exemplu într-o lume foarte asemănătoare cu cea din Tron. Primul și ultimul spoiler.

După cum vă spuneam, jocul nu

se ia deloc în serios, iar asta veți vedea din clipa în care veți primi misiuni în care trebuie să vă suiați într-un tanc și să provocați cât mai multe distrugerii prin oraș sau în care participați la o emisiune televizată în care omorâți oameni îmbrăcați în mascote și trebuie să ieșiți cu viață dintr-o grămadă de capcane cretine.

Din nefericire, nu chiar totul este roz. Orașul nu este atât de populat pe cât ați vrea, iar AI-ul nu este unul dintre cele mai deștepte din câte am văzut. Să te ferească sfântul să oprești mașina în mijlocul drumului căci vei crea cel mai mare ambuteiaj din istorie. De foarte multe ori se întâmplă ca inamicii să alerge într-un perete sau să se blocheze într-un stâlp care nu avea ce să caute acolo. Dar treci repede peste asemenea probleme, căci deși sunt majore, parcă adaugă și ele un pic de farmec atmosferei supraréaliste din oraș. Nu este ajutat nici de un engine grafic prea strălucit, lucrurile nefind nide pe departe la fel de frumoase ca în jocurile prezentului și totuși nu te lovește prea tare în retină.

Dar lucrurile bune compensează din plin lipsurile, iar jocul este clar unul dintre cele care nu trebuie să lipsească din panoplia unui jucător.

Konic



VERDICT LEVEL



- ▶ gita de amor
- ▶ super varietate de misiuni
- ▶ bobote de răz garanțate
- ▶ cam urșel
- ▶ AI cam retardat

PE SCURT

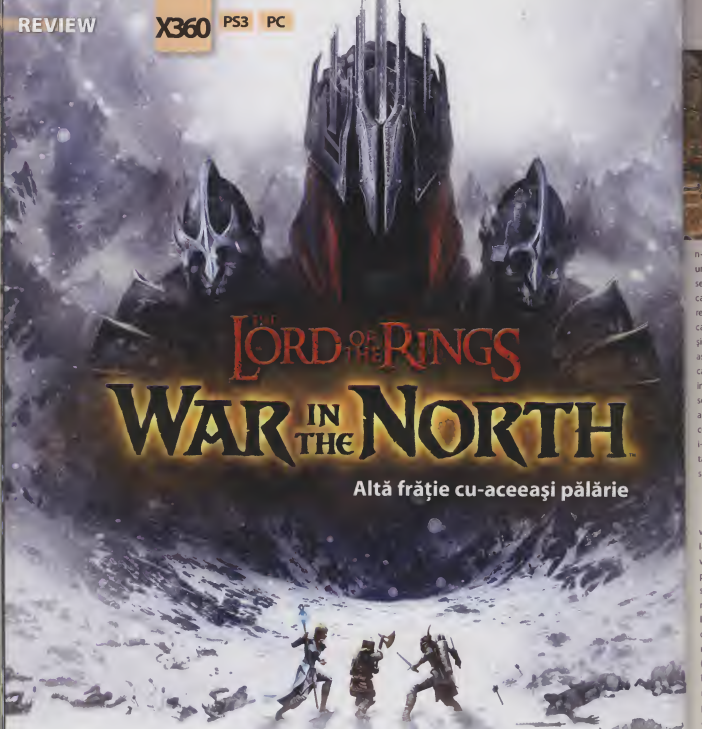
Țăi, trebuie pus mâna pe el. Nu lăsați!

8

Gaea Action Productions Distribuitor
 Obligatoriu: 3D Games, ON-LINE www.santoro.ro

ALTERNATIVA JUST CAUSE 2

Idar așa pentru că. Smeșon. Open world. Cascadon.



THE LORD OF THE RINGS WAR IN THE NORTH

Altă frăție cu-aceeași pălărie

A trecut cam mult timp de când nu m-am mai încălțat cu orcii lui Sauron. Parcă mi se făcuse dor de un dezmăț fantasy ca în zilele bune ale trilogiei LOTR, când piața gema de jocuri inspirate din opera tătucii Tolkien. Tocmai când mă pregăteam să sterg de praf PS2-ul și să încep un LOTR: The Two Towers, din pământ, din iarbă verde, a răsarit The Lord of the Rings: War in the North, a cărui prezentă târzie pe piață nu mi-am explicat-o decât atunci când am vizionat în premieră pe apartament trailer-ul pentru The Hobbit (în regia aceluiași Peter Jackson). A-ha, Warner Brothers au un nou film de promovare, e momentul propice să mai trimită o șieahtă de eroi să-l întrebe pe Sauron de ce-are ochiul atât de mare. Ca fapt divers, la anul se pare că va exista și un LEGO: The Lord of the Rings. Să reînceapă beția inelului!

Deochiul lui Sauron

Pentru nu a repovesti trilogia lui Tolkien pentru a 11-lea oară, The Lord of the Rings: War in the North, o producție Snowblind (părinții lui Baldur's Gate: Dark Alliance și Champions of Norrath, două action-uri foarte simpatice pentru PS2), ne momește cu o poveste nouă, care se desfășoară în paralel cu aventurile Frăției. Cum VIP-urile Pământului de Mijloc au chestii mult mai importante de făcut și apar doar ca guest stars, frăiele poveștii sunt puse în mână a trei iluștri necunoscuți: dwarf-ul Farin, ranger-ul Eradan și elfița vrăjitoare

Andriel. Alături de ei, câci avem de-a face cu un three-some fantasy în care coechipierii sunt controlați ori de către alți doi jucători sau sunt lăsați în grija AI-ului dacă





n-aveți prieteni pasionați de subiect, pornim pe urmele unui locotenent de-al lui Sauron care se ocupă cu diverse blestemări în Nord. De-acolo și War in the North, în caz că nu v-ați dat seama singuri. Sincer să fiu, nu i-am reținut numele de botez, chiar dacă e genul de personaj care moare ultimul și ar trebui să aibă un nume diabolic și ușor de ținut minte, dar știu cum arată și unde stă. Și asta mi-e de-ajuns. Bine, ca să duc sinceritatea până la capăt, încep să uit cam toată povestea pe măsură ce înaintez în review. La început, fiindcă am luat ceva mai în serios RPG-ul din action-RPG, am urmărit povestioara și am citit toate dialogurile, dar, după câteva ore de co-op cu tovarășul Caleb, am ajuns la concluzia că jocul nu i-ar fi stricat ceva mai puțin dialog și mai multă diversitate a măcelului. După care m-am bucurat că n-a trebuit să joc de unul singur.

Frăția Măcelului

N-am insistat prea mult asupra poveștii, căci după vreo oră de joc devine evident că măcelul este principala atracție la War in the North. Fanaticii universului se vor bucura ca niște copii când îl vor întâlni pe Gimli sau pe Frodo sau pe feciorelnica Arwen sau cine știe ce personaj din The Hobbit (vă las vouă plăcerea să-l descoperiți), iar aceștia le vor servi lore pe pâine într-un dialog care nu influențează cu nimic bunul mers al poveștii (practic aveți replicile care o împing înainte și cele de genul „povestește-mi despre...”). Restul probabil vor ajunge la aceeași concluzie ca mine: lasă vorba, hai cu ocul. Hmm, cred că am întinerit de când lucrez la LEVEL, am ajuns să mă

plâng de prea mult dialog într-un joc...

Așadar, frăția măcelului, să nu uit de unde am pornit. Pentru început, nu vă prea recomand să-l jucați în single. Eu l-am încercat puțin și, dacă nu existau două suflete miiloase (Koniec și Caleb) care, pe rând, s-au oferit să exploreze Pământul de Mijloc în split-screen cu mine, ați fi văzut o notă cu cel puțin un punct mai mică. Așa, alături de un amic, jocul devine chiar plăcut, față de



„suportabil doar pe perioade scurte”, cum se întâmplă în single. Fără să ai pe cineva alături, cu care să faci un plan de bătaie a troll-ului și să împărți loot-ul, sarcinile marțiale, bucuria descoperirii unei platoșe EPICE, replici deștepte și un sandwich cu salam săsesc, și se cam ia repede de încăierările cu ciracii lui Sauron. Câteva peisaje impunătoare, loot-ul (mai divers decât mă așteptam), elementele de RPG (mmmmmm... level-up) și uni boși chiar interanși mai elimină din monotonie, dar nu mă văd jucându-l șapte ore încontinuu de unul singur. Probabil câteva combo-uri în plus și inamici mai diversificați sau poate o poveste mai cu zvâc ar fi rezolvat parțial problema single playerului. Așa, îl recomand doar amatorilor de co-op, celor cu foarte mulți bani sau celor care îl găsesc la o reducere de cel puțin 60%.

ciOLAN

VERDICT LEVEL



- mediu co-op
- repetitiv

PE SCURT:

Il recomand doar amatorilor de co-op, celor cu foarte mulți bani sau vânătorilor de oferte, doar dacă îl găsiți la o reducere de cel puțin 60%.

Gen
Medieval

Produsător
ON-LINE

Distribuitor

7

ALTERNATIVA:

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING
Nu vă fi supărați The Two Towers, pe care îl consider cel mai bun action game în universul inspirat de Tolkien, dar nu l-ați putut juca pe PC și pentru o perioadă lungă pentru cei care agreează cinemul. The Return of the King o recompensează felul de bun și a răsplăti și pe PC. Amplasat în două mii de ore de joc.

Gata? S-a zis cu WoW-ul?

Când auzi de jocuri făcute de BioWare, nu poți să nu ai o mică strângere de inimă. Au fost niște super meseriași și ne-au înfrumusețat tinerețile cu jocuri bestiale precum *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Star Wars Knights of the Old Republic*, *Jade Empire* și chiar *Dragon's Age*. Primul *Dragon's Age*. Dar apoi au fost aparatura de hrăpăreața corporație Electronic Arts. Pentru care de la o vreme încoace nu contează cum și cu cine precurește, banii să lase. Așa că RPG-urile de super calitate, pentru care erau cei de la BioWare recunoscuți de o lume întreagă, au devenit un melanj suspect de hack&slash, FPS și RPG ce nu-mai bine nu dă în fața celor care vor o experiență RPG-istică adevărată. În engleză există un termen foarte potrivit pentru această nouă valență a jocurilor BioWare, *dumbed down*, adică au fost făcute în așa fel încât să le înțeleagă tot prostul. Vă dați seama cu cât scepticism am primit anunțul legat de *Star Wars The Old Republic*. Dar și cu câtă speranță. Dă Doamne să se nască sith-ul care să-i taie beregata monstrului numit World of Warcraft.

Poate mi-ați observat tendința de a privi fiecare MMO ce iese ca ucigașul de WoW. Păi cineva trebuie să-i curme suferințele, mai ales acum când Kung-Fu Panda și-a băgat și el coada în universul Warcraft. Nu pot să nu recunosc totuși că WoW este cel mai bun MMO de pe piață, cel puțin momentan. Să vedem ce poate să facă *Star Wars*.

Următoarele rânduri sunt scrise după ce am jucat în două sesiuni de beta și în perioada de prelanșare a jocului, așa că nu mi-am format o părere finală asupra jocului. Vă voi mai lăsa cu un review după ce voi apuca să mă ocup și de end level content, deoarece acum doar sunt în goana disperată către nivelul maxim.

Cinci coada șoricelului? S-o crezi tu!

Tare am impresia că cei de la BioWare și-au dat doctoratul cu acest joc. Altfel nu am cum să-mi explic magnitudinea la care se ridică totul. Mai mult ca sigur că s-a vrut să fie un fel de „uite Blizzard, așa se face un MMORPG”.

După cum am spus mai sus, BioWare este o compa-

nie care s-a specializat pe RPG-uri. Super RPG-uri în trecut, super pentru fetele acum. Nu s-au prostiți, o doar s-au prostituat pentru the mighty dollar. Căci treabă bună pot face. Iar *The Old Republic* ne arată chiar acest lucru.

Toți cei care au avut un contact oricât de minor cu un MMO își aduc aminte cu groază de quest-urile ce li trimiță să culeagă zece coada șoricelului, să omoare zece capre negre și să găsească zece artefacte îngropate sub nisipurile cancerigene ale cine știe cărui deșert. Nicidul dintre jocurile MMO de până acum nu a fost în stare să facă experiența level-up-ului una chiar plăcută, legată coerent de o poveste. Iată că cei de la BioWare au făcut imposibilul. Pentru fiecare dintre cele opt clase ale jocului (hai patru, dar vă spun mai încolo de ce) există câte o poveste fluentă ce te ține în priză de la nivelul 1 la nivelul 50. Sper să te țină așa până la 50 de fapt, căci eu am ajuns doar la 27 momentan. Nu a fost niciun moment în care să faci ceva complet aleator pentru a umple gaura de experiență ca să crești în nivel. Totul se face curșiv, pe o linie narativă extraordinară și plină de quest-uri secundare la fel de inteligente și interesante.

Jocul în sine este o extraordinară experiență single player. Pot spune cu mâna pe inimă că este cel mai bun RPG al prezentului. O singură clasă are mult mai multe ore de joc decât orice alt RPG actual. Mi-a luat o săptămână să termin *Skyrim*-ul și, zic eu, 90% din quest-urile sale secundare. Aș putea să îl iau de la capăt și să îl joc cu o altă clasă, dar povestea și quest-urile sunt aceleași. În *Star Wars The Old Republic* îți ia mult mai mult de o săptămână să ajungi la nivel maxim și asta doar cu o clasă. Dar poveștile sunt opt. Dacă nu te grăbești să ajungi la nivel maxim, sunt conștienți că te poți juca patru luni pe puțin, crescând fiecare clasă în parte fără ca nimic să se repete. Și asta doar ca experiență single player. Ce alt RPG al momentului se poate lăuda cu așa ceva?

Vă tot spun ba patru, ba opt clase. Să vă și explic de ce. Atât cel care joacă de partea Imperiului, cât și cel care luptă de partea republicii pot alege între patru clase. Să luăm ca exemplu un Sith Inquisitor și un Jedi Consular. Se

STAR WARS THE OLD REPUBLIC





cheamă diferit, au povești diferite, arată diferit, au abilități cu nume și animații diferite, dar sunt de fapt aceeași clasă. Abilitățile, deși se numesc și arată diferit, fac același lucru, iar sistemul de talente este identic. La fel restul de șase clase, care sunt de fapt trei.

Cu toate că numărul de clase pare destul de mic, doar patru opțiuni, nu disperșiți. La fel ca și în World of Warcraft sau Rift, fiecare dintre aceste clase poate face diferite chestii în funcție de stilul de joc pe care doriți să îl adoptați. Odată ajuns la nivelul 10, suntem nevoiți să alegem între două specializări mari și late. Voi lua ca exemplu clasa cu care am început eu să joc, Sith Inquisitor. Pentru cei care au văzut Star Wars, și nu cred că sunt mulți care nu l-au văzut, împărțitul avea această specializare. Odată ajuns la nivelul 10, inquisitorul poate alege două căi mari și late. Poate alege între Sorcerer și Assassin.

Stilurile de joc sunt complet diferite. Sorcerer are la rândul său trei moduri pe care se poate axa. Poate alege calea Corruption (healer), cel pe care se bazează întreaga echipă să fie ținută în viață, poate alege Lightning, cu care să facă ultra mega damage prin fulgere în stânga și-n dreapta, sau Madness, care este tot o specializare de damage, dar care se bazează pe drains și doturi. Adică un fel de warlock affliction, care te umple de damage over time effects și care te omoară în timp.

Cea de-a doua mare specializare aleasă la nivelul 10, asasinul, este exact ceea ce pare. Echivalentul unui rogue, asasinul este un maestru al dual blade-urilor și al stealth-ului. Nu se mai bazează pe vrăji pentru a-ți rupe capul, ci

pe atât de spectaculoasele săbii laser. Una dintre cele trei specializări disponibile asasinului este cea de tanc, care, din nou, nu are nevoie de explicații.

La fel ca în Rift, fiecare clasă poate fi healer sau tanc, dar spre deosebire de Rift, nu poate fi și una și alta în același timp. BioWare a lăsat să se înțeleagă că, odată făcută alegerea la nivelul 10, nu mai există cale de întoarcere. Nu știu cât de deșteaptă este această alegere, căci nimic nu este mai frumos decât varietatea unei clase. Mai ales când așa ceva este posibil. Păcat că momentan BioWare ne-a răpit această posibilitate.

Fiecare dintre aceste specializări are, evident, farme-

cul și utilitatea sa. Din nefericire pentru noi, BioWare, în mândria sa, a ales să nu învețe din experiența altora și a construit jocul prea mult ca un single player. Astfel că momentan nu este disponibil un sistem de dual spec, ceea ce limitează enorm modul de joc. Mai ales că toate zonele de leveling sunt întinse de zone eroice în care este neapărată nevoie să te grupezi cu alți indivizi pentru a atinge obiectivele. Având în vedere că fiecare clasă poate juca ni de tank sau healer, aceste mini-instanțe ar fi mult mai ușoare dacă fiecare ar putea să schimbe între specializări odată ce intră într-un grup pentru ca fiecare să aibă un rol clar delimitat.

Cu toate acestea, foarte multă lume a ales să creeze în nivel ca tank sau healer și asta doar pentru că ai la dispoziție companioni ce îndeplinesc rolul de healer sau dps în locul tău. Tot la nivelul 10, fiecare clasă primește primul companion. Acesta este diferit în funcție de clasa pe care o joci și se completează extraordinar cu tine. Este o ușeală de neprețuit, mai ales dacă specializarea pe care ai ales-o nu este una pură de dps. Cel de-al doilea îl primești în jur de nivelul 16, atunci când primești și propria ta navă spațială. Da, ai navă și chiar poți participa la lupte în spațiu!

La muncă!

Alegerea de a ține companiunul cu tine este cu două tăișuri. Da, te ajută enorm în luptă, dar ținându-l lângă tine, pierzi bani și puncte de profesie. Pentru că, spre deosebire de restul MMO-urilor, acum nu mai ești tu cel care se ocupă de profesiile alese, ci companiunii pe care ți ai în subordine. Odată ce ți-ai ales cele două profe-





de gathering și pe cea de crafting, tu nu mai faci nimic pentru a le crește. Vei trimite companiile în diferite misiuni disponibile în fereastra de crafting, iar ei îți vor aduce materiale necesare producerii de obiecte sau îți vor produce direct obiectele dorite. Bineînțeles, în cazul în care companiile tăi sunt plecați în misiuni, vei putea culege tu materialele necesare de pe jos în timp ce faci level-up, dar nu vei putea produce ceva dacă sunt plecați la muncă în Spania. Va trebui să îi retragi din misiune, dar nici asta nu este o opțiune prea la îndemână, căci misiunile durează mult. Mai ales când ai ajuns la nivel mare. Am auzit că misiunile de nivel mare poate dura și până la opt ore. Momentan, cele mai lungi misiuni cu care m-am întâlnit sunt de cincizeci de minute. Interesant este că misiunile pot fi și mătrăgite de companiile și nimic nu este mai plăcut decât ca, după o așteptare de o oră, companiile să se întoarcă cu coada între picioare. Cu atât mai mult cu cât misiunile te costă bani.

Un exemplu de profesii sunt cele alese de mine. Am ales ca profesia de crafting să fie Cybertech, iar cele două de gathering să fie Scavenging și Slicing. Cybertech-ul îmi permite să produc diferite moduri de îmbunătățire a armelor și armelor, echipament de purtat în urechi (nu râde, mândruț), upgrade-uri pentru nave și roboți și la un moment dat chiar vehicule. Evident, pentru a face așa ceva, am nevoie de metale ce se obțin prin scavenging și de module de augmentare ce se obțin din slicing. Așa că cei doi companiile pe care îi am momentan în subordine sunt constant în deplasare, deoarece nu am nevoie de aju-

torul lor pentru a crește în nivel, căci specializarea mea este un dps ce poate să-și dea un mini heal când este nevoie.

Ce am descoperit este că slicing-ul e una dintre modalitățile cele mai bune de a face bănet în joc. Căci ai nevoie de tone de bani pentru a te descurca cum trebuie. Slicing-ul este profesia hackerilor și, pe lângă augmentările după care poți trimite companiile, îi mai poți trimite și să fure bani de prin calculatoarele galaxiei. Pe lângă bani, dacă au/al noroc, mai pot fura diferite rețete pentru cybertech sau rețete pentru misiuni epice, cu rezultate mult mai bune, pentru restul profesilor. Rețete pe care evident le vinzi celorlalți jucători pe tone de credite. Prin comparație, dentistul cu care joc eu în paralel și are alte profesii este sărac lipit pământului, fără bani de mount sau reparații, iar eu stau cu fundul pe o tonă de credite, asta după ce mi-am cumpărat și mie și lui mount. Așa că mare atenție ce profesii alegeți la început căci vă pot băga în groapă cu datorile sau vă pot transforma în adevărați Rockefelleri. Bineînțeles că trebuie să vă orientați după ce profesii vă ajută ca și clasă, căci degeaba faci bănet dacă nu îți poți produce nimic din chestiile bind on pickup ce îți trebuie.

Se vede că BioWare știe cum să facă un super RPG single player. Rețineți sin-





gle player, căci deocamdată ca MMO nu sunt prea impresionat.

Mândria celor de la BioWare l-a oprit să împrumute multe dintre elementele de facWoW-ul să fie cel mai jucat MMORPG al momentului. Multe dintre lucrurile pe care Blizzard le-a învățat din experiență ar fi fost extraordinare dacă erau împrumutate și de Star Wars. Lucrul ca dual spec, cross server battlegrounds sau un sistem de looking for group bine pus la punct ar fi făcut miracole cu acest joc. Dar BioWare, lipsit de experiența masivă a Blizzard-ului, a ales să nu o facă. Mare greșeală.

Prima mare problemă legată de inflexibilitatea celor de la BioWare a fost legată de UI-ul lor de doi lei. UI sau User Interface este tot ceea ce vezi pe ecran. Bare cu abilități, minimap, interfața cu portretele celor din grup... Totul este blocat, la nimic nu se poate umbla, iar scara la care sunt toate pe ecran e mult prea mare. Plus de asta, nu permit (încă) folosirea addon-urilor pentru a ușura munca ta. Un exemplu pe care ar fi trebuit să îl ia în calcul a fost cel al Rift-ului, unde puteai face ce voiai cu interfața jocului. Dar exemplul este prost, căci Rift a fost făcut de o echipă formată din spuma cea vestită a producătorilor de MMO-uri, iar ei știu clar ce dorește jucătorul în materie de funcționalitate. Sper ca și BioWare să se trezească în curând și să rezolve aceste probleme care stau în calea progresului.

PVP-ul, bată-i vina

Dacă ați citit câteva dintre review-urile mele despre MMORPG-uri, știți că mare parte din farmecul lor pentru mine stă în pvp. De aceea, înainte de lansarea jocului, am

urmărit cu sufletul la gură forumurile oficiale și neoficiale ale jocului după cea mai mică fărâcă de informație despre cum va fi componenta pvp. Așa am dat peste niște oameni deștepti foc care au inițiat o mișcare bestială. Cele mai performante gilde de pvp din WoW, Warhammer, Age of Conan și altele s-au vorbit și au ajuns la hotărârea de a migra în masă în The Old Republic în mod organizat. S-au ales niște servere pe care toți să pornească de la început și, cea mai deșteaptă chestie, să se împartă echitabil de o parte și de cealaltă a frontului pentru a nu exista discre-

panțe mari între numărul jucătorilor din imperiu și cel al republicanilor. Mai ales că nu există cross server battlegrounds.

Așa au luat naștere adevăratele servere de pvp. Care sunt suprapopulate și cu cozi imense de peste o oră pentru a putea intra în joc. Și asta în perioada de acces timpuriu a celor cu precomenză, înainte ca jocul să fie lansat cu adevărat. Că tot am menționat de precomenză, nu pot să nu amintesc faptul că Electronic Arts tot Electronic Arts rămâne, și anume ahițată după bani. Este primul joc la





Pe o stâncă neagră, într-un vechi castel



După blocuri

MINECRAFT

Nu am avut Lego când eram mic. Cred că am mai povestit asta. Dar avea un vecin și bun prieten de-al meu și, ca să nu lungesc treaba, mă jucam foarte des cu cele trei lăzi imense de Lego pe care le avea. Apoi a apărut un joc care multiplica jocul cu Lego. De un infinit de ori.

Auzisem de Minecraft prima oară cândva în vara lui 2009, când apăruseră primele versiuni. Internetul se umpluse de poze cu tot felul de structuri pătrăjoase mai mult sau mai puțin obscene, dar nimic interesant. Whatever. Dacă derulăm până prin septembrie 2010, ajungem într-un moment în care Minecraft trecea încet-încet în media prin diverse mențiuni, iar după câteva numere din Penny Arcade dedicate jocului, am decis să îl încerc și eu să văd despre ce e vorba. Câteva luni mai târziu, am reușit să mă opresc.

Site-ul era căzut și stelele se alinaseră perfect, prin urmare, pentru weekendul respectiv, downloadul era gratuit. Așa că m-am jucat.

Primele cărămizi

Jocul era încă în alfa pe atunci, dar trecuse recent la un sistem nou de generare a hărților. Hărțile sunt acum, în esență, infinite. Sunt încărcate în memorie doar bucăți-

le de teren active, iar cele inactive sunt puse deoparte. Pe măsură ce jucătorul explorează lumea, sunt generate secțiuni noi, astfel încât fiecare nouă hartă creată este unică.

Știam despre o singură chestie crucială: noaptea apar monștrii. Așa că primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă fac alpinist și să mă cocot pe cel mai înalt munte, deasupra norilor paralelipipedici și să construiesc o casă din pământ. Tocmai ce apunea soarele când terminam acoperișul și m-am zidit înăuntru. Așa că am stat pe întineric ascultând hoardele de zombii de afară și așteptând să-l aud murind odată cu răsăritul. Și... cam atât. Mi s-a părut dragut și atâtă tot. Asta până la finalul weekendului.

Am decis să citesc puțin despre joc pe internet și, înainte să se termine weekendul gratuit, am descoperit partea de crafting. Imediat am început să dau cu pumnul în copaci, să transform lemnul în scânduri, scândurile în bețe, iar bețele în unelte. Și aici începe distracția.

După două ore, căsuța de pă-

mânt a devenit una de piatră cu geamuri făcute din sticlă obținută din arderea nisipului, garduri de jur împrejur, torțe pentru iluminare, tablouri pe pereți și un șemineu să fie ca acasă, nu alta. În grădină am plantat niște grâu și așa am ajuns să nu mai stau speriat într-o căsuță pe întineric noaptea. Exact ca în capitolul din Insula misterioasă în care eroii resping asediul monștrilor asupra fortăreței lor.

Un mic sat pe malul mării





Mein Kraft

E greu să rezumi Minecraft. Pentru mine, cel puțin, fiecare hartă nouă e un fel de proiect. Mă uit în împrejurimi și văd ce se poate face. O dată am construit un sat într-o vale cu poarta la o arcadă naturală imensă. În alte zile mă trezesc că vreau să joc Nomad, așa că încep o hartă pe modul Hardcore (o singură viață) și dificultatea cea mai mare și aleg o direcție în care să merg, adăpostindu-mă noaptea și continuând ziua.

Până mă, evident.

Altă dată am construit un far pe o peninsulă într-un golf, am continuat cu o tavernă pe mal și... lucrurile au scăpat un pic de sub control, culminând cu o fortăreață într-un vârf de munte cu suprafața de câteva sute de metri pătrați...

În ultima vreme, însă, joc pe serverul lui Locke, unde încercăm să construim orașe (ei) și structuri megalomaniacale (eu), cum ar fi piramida a cărei caracteristică importantă este de a fi mai mare decât a lui CiolAN.

Cam asta e Minecraft. Un joc pe care îl poți începe de oricâte ori vrei având o experiență diferită de fiecare dată și câte o duzină de chestii de povestit oricui are răbdare să te asculte, dar nu o să vă plictisesc cu asta acum...

Pe parcursul ultimului an am asistat la dezvoltarea jocului și pot spune că a fost foarte interesant să am vizibilitate asupra întregului proces creativ și evolutiv. Harta a fost separată în biomiuri (deșerturi, oceane, păduri, câmpii, munți). Au fost adăugate tot mai multe obiecte din crafting, jocul ajungând, în cele din urmă, la data lansării mai aproape de un RPG decât de un sandbox.



Rutina

Mă trezesc dimineața când apare soarele la orizont și mă plimb prin împrejurimi să mă învioriez și să culeg rămășițele monștrilor ucși de iumina pură a soarelui. Culeg grăul care s-a copt, iau ouăle din țărcul găinilor, mulg vacile, hrănesc câinii și îmi fac un mic dejun copios. Apoi mă pregătesc să merg la lucru, iau la mine mănă, niște lemn, unelte, aur, aurora, sabia, arcul cu săgeți și cobor în mină. Omor niște pălănjeni pe drum și încep să prospeztez. Până la prânz, am cules o gramadă de cărbune, niște fier, aur și două-trei diamante.

Mă întorc în casă și le las în lăzi pentru mai târziu. Uitându-mă în beci, văd lumina mov a portaiului care mă duce în Nether: dimensiunea paralelă plină de monștri și lavă în care îmi adun ingredientele pentru potliuni.

Dați altă dată. Niște Endermen au reușit cumva să intre în spațele zidului. Îi omor și decid să am nevoie de o ușă pe care să nu o mai pot uita deschisă. Cu ajutorul unui mineral numit redstone și al puținelor cunoștințe de circuite logice pe care le am din facultate, construiesc un sistem automat de uși. Cam atât pentru azi. Măine îmi fac vâj pe toate armurile și armurile de diamant, mă urc în trenul (construit cu tot cu șine de căte mine) către ruinele fortăreței pe care am găsit-o câțiva kilometri mai încolo. O să intru în portalul pe care l-am reparat și să încerc să omor pe Enderdragonul.

Cu drag, Dohvakin.

Ingenierie

Un procentaj foarte mare din joc a fost realizat de o singură persoană. Idolul comunității de fani indie, din domeniul suedez pe nume s-au Notch sau, pe numele său mai oficial, Markus Persson. Cândva după primele zece milioane de euro făcute vânzând un joc încă în alfa, dar în situație mult mai bună decât unele versiuni finale de jocuri A, Notch și-a deschis propriul studio de jocuri: Mojang Specifications, care deja lucrează la următorul titlu. Întreg jocul e scris în Java și, uitându-ne peste codul sursă, nu am văzut nimic ieșit din comun. Roata există deja de mult. Dar a trebuit să vină cineva să spună „Hai s-o facem rotundă”. Apoi a transformat asta într-o afacere de milioane de euro. Deci, doamnelor și domnilor, se poate.

Acum... majoritatea de criticii la adresa jocului sunt concentrate asupra graficii retro care, într-adevăr, poate un pic deranja. Dar exact pentru asta există opțiunea de schimbare a texturii cu una de rezoluție mai înaltă. Sunetele... Imi plăceau cele din beta mai mult decât cele actuale, sincer să fiu. Ușile nu mai sună a uși... muzica, însă, e atmosferică și foarte bine realizată de artistul cunoscut sub numele de C418.

Aș putea vorbi despre Minecraft toată ziua, dar adevărul pur e că cea mai bună modalitate de a-ți forma o opinie despre el este să-l joci. Și-l recomand din tot sufletul.

Paul Policarp

VERDICT **LEVEL**

- ▶ libertatea creativă
- ▶ elementele de RPG
- ▶ LEGO!
- ▶ lipsa unui tutorial
- ▶ grafica

PE SCURT:

Un sandbox ideal pentru copii de toate vârstele, dar mai ales pentru cei cărora le e rușine să fie văzuți cu jucării pentru câțiva ani.

Gen: [Gen](#) RPG Producer: [RPG Producer](#) Mojang Specifications: [Mojang Specifications](#) Distributor: [Distributor](#) Mojang
 Copyrights: [Copyrights](#) Offerant: [www.minecrafter.net](#) ON-LINE: [www.minecraft.net](#)

CERINTE MINIME:

ALTERNATIVA TERRARIA

Un MMO 3D bazat pe aceleași principii de excavare și construire ca și Minecraft.

Peste dealuri și câmpii

NEED FOR SPEED THE RUN

Acum câțiva ani, Electronic Arts era cunoscută ca Evil Empire. Modul în care acapara și distrugea micile studiouri și politica sa expansiv imperialistă l-au distrus imaginea într-un mod fenomenal. Apoi au venit poveștile horror despre cum sunt muncii angajaților ca niște sclavi, cu peste 100 de ore de muncă pe săptămână, șapte zile din șapte. Și asta nu doar în perioadele de dinaintea lansării cine știe căruia mare joc, ci tot timpul. Se lucra la ei pe bandă rulantă. Fără a li se plăti ore suplimentare, evident. Cine a auzit de așa ceva? Apoi au început procesele și Electronic Arts a trebuit să plătească cu milioanele angajaților nemulțumiți, vreo 15 milioane ici, vreo 15 colo și așa a început să își dea seama că poate ar fi mai bine să își trateze mai uman angajații. Dar politica de expansiune nu s-a modi-

ficat. La un moment dat, după ce au închis studiouri peste studiouri și au băgat pumnul-n gura producătorilor asimilați, distrugând IP-uri bestiale prin politica lor de doi lei, nimeni nu mai voia să aibă de-a face cu ei. Așa că iar au stat ei un pic pe gânduri și au zis că poate mai bine profită de munca altora fără să încerce să le arate cum se face de fapt.

Această schimbare de atitudine l-a făcut pe John D. Carmack, creierul din spatele lui id Software, să spună prin 2008 că EA nu mai este The Evil Empire și că acum chiar se poate lucra cu ei. Ergo Doom l-a avut ca distribuitor pe nimeni alții decât cei de la EA. Dar guile rele spun că imperialiștii nu se pot dezbara de obiceiurile sclavagiste și au început iar să pună biclul pe negri.

Fuga-fuguța

Un exemplu bun pentru munca-n zadar depusă de ansamblul EA este Need for Speed The Run, un joc la care au muncit ca prostii o grămadă de oameni pentru a mulțumi un consiliu director care vrea produse pe piață în fiecare lună.

Conceptul din spatele acestui joc aduce o gură de aer proaspăt în seria NFS, scoțându-ne un pic din mediul artificial în care am fost plasați pentru atâta amar de vreme. The Run este ceea ce li spune și numele, o cursă rapidă contra timp ce se întinde pe cele trei mii de mile dintre San Francisco și New York. Două sute de competitori pornesc în același timp din San Francisco, iar cel care ajunge primul în orașul mărului pădureț va intra în posesia unui premiu măreț de 25 de milioane de dolari. Tu



gi un super meșeria în ale volanului, dar care s-a pus din nou niște mașioți ce vor să-l la glandă. Singura ta șansă este să câștigi cursa pentru ca ei să te lerte.

Ceea ce sună foarte bine în teorie nu este chiar atât de plăcut în practică, pentru că cele trei mil de mile le tii în doar două ore de joc, lungite la extrem de ecrane de încălzire terifiant de lungi. Mai ales că trebuie să treci prin trei asemenea ecrane de încălzire până să ajungi pe asfalt. Frustrant mai ales când multe dintre aceste curse nu durează decât două-trei minute, cam la fel de mult ca și ecranele de încălzire de dinainte și de după cursă.

Un lucru pe care Black Box l-a nimerit la marea fix sunt traseele. Acestea te plimbă prin cele mai impresionante peisaje pe care America le are pe drumul dintre cele două orașe, iar producătorii se laudă că străzile pe care ne dăm sunt chiar făcute la ochi după ceea ce ai vedea dacă te-ai plimba prin Yosemite sau pe Coasta de Est. Totul arată foarte frumos, grafic jocul fiind o capodoperă. Dar cum doar grafica nu face jocul, elemente ca AI-ul, modul de control al mașinii sau ciudatul sistem de reset pus la dispoziție de producători duc jocul de răpă. De mult nu am mai avut în față un joc cu mașini care să aibă un mod de control al mașinii atât defectuos. Indiferent de mașina pe care o conduci, se va comporta pe stradă mai rău ca o căruță. Volanul este cel mai mare dușman al tău în acest joc, căci parcă tot timpul luptă împotriva ta. Mai ales că îi și la o fracțiune de secundă să



răspundă la ceea ce vrei tu. Și nu înțeleg de ce. Chiar de loc. Foarte des te vei trezi pe autostrăzi, în mijlocul unui trafic greu. Cum ei merg cu 20 la oră, iar tu cu 300, te vei afla într-un slalom constant, mai ales dacă mergi pe contrasens pentru a crește boost-ul ce te scoate de multe ori din rahat. Aici fiecare fracțiune de secundă contează, așa că această întârziere în timpul de răspuns al mașinii te omoară. Atât fizic, cât și psihic. La asta mai contribuie și AI-ul extraordinar de cretin, căci parcă fiecare participant la trafic are boala pe tine și, în loc să se dea la o parte din fața unui nebul care circula cu 300 la oră, se bagă în față doar ca să-ți facă în ciudă. De multe ori vezi tot felul de accidente stupide pe șosea, fără ca tu să ai nimic de-a face cu ele. Camioane, care se răstoarnă, cretini care intră în cei din fața lor fără motiv... sau poate este o calitate, să fie foarte aproape de realitate. Da, sigur asta e.

Și mai frustrant este momentul în care îți sare poliția la gât, căci indiferent de mașină ai avea, jeep-urile lor merg de zece ori mai repede și nu ai nicio

șansă să îi întreci. Cum se poate ca un amărât de GMC să fie mai rapid ca Lamborghini-ul meu? Ah, și am uitat de mașioți care nu ceva de împărțit cu tine și care te urmăresc cu elicoptere ce trag după tine sau cu gipane cu geamuri fumurii de după care trag cu mitraliere încontinuu. De ce nu pot să conduc și eu bolizi acela ce sfidează legile fizicii și mă pot da doar cu un amărât de Porsche GT?

După cele două ore de joacă în care vei termina cursa, jocul îți permite să continui într-o goană constantă după trofee în challenge-uri deschise de tine pe parcursul cursei. Nu știu câți dintre voi vor dori să facă acest lucru având în vedere calitatea mai mult decât proastă a curselor. AI de doi lei și mașini care se comportă ca dracul.

Nici măcar multiplayer-ul nu poate scoate jocul din rahat căci toată lumea are un lag infernal, iar mașinile warguie de mama focului pe lângă tine. Bleh! Joc de doi lei.

Koniec



VERDICT LEVEL



- ▶ arată înalt
- ▶ un pic diferit de restul NFS-urilor
- ▶ bazele din punctul de vedere al controlului
- ▶ AI de doi lei
- ▶ scurt

PE SCURT:

Un joc de mașini pe care ar trebui să îl dai din franc. Nu merită decât două veri să vezi cum o să te dai prin lădă în mașini. Căci acolo se pare că o frumusețe. Dar până la urmă, ești pe la douăzeci și pe la douăzeci și pe la douăzeci.

5

Productor: EA GAMES
Distribuitor: OR-LINE

ALTERNATIVA

Un joc de mașini.





THE LEGEND OF ZELDATM

SKYWARD SWORD

Joacă pură

Pentru fanii acestei serii, este probabil important să precizăm că Skyward Sword (SS) este un prequel al lui Ocarina of Time (acțiunea se petrece înainte de povestea din OoT), în care aflăm cum au luat naștere Master Sword (hmm... Sabia Primordială), dar și Ganon/dorf (personajul negativ obișnuit al seriei). Pentru ceilalți dintre noi, însă, adică majoritatea, aceste trimiteri nu înseamnă mare lucru. Am jucat A Link To The Past, pe SuperNintendo, care mi-a rămas în minte ca un joc complex și frumos, și Twilight Princess, care m-a surprins cu ideile lui deosebite, m-a impresionat prin calitatea producției, niciun bug într-un joc atât de mare și m-a dat, bineînțeles, pe spate, cu controlul, fiind unul dintre titlurile lansate odată cu consola Wii. Nu simula ei mișcările mâinilor, dar la acea vreme, cât făcea, era miraculos. Cu toate acestea, nici unul, nici altul nu a reușit să mă transforme într-un fan al seriei, așa cum mi s-a întâmplat când am încercat un Gothic sau un Resident Evil. Drept dovadă stă faptul că, înainte de a începe SS, eu nu știam despre story-ul din Zelda decât că, de fiecare dată un alt băiețel, pe numele lui generic Link (în ultimele iterații, jocul te lasă să-ți alegi ce nume vrei, dar toată lumea, care nu crede că numele lui e Zelda, îl știe de Link), născut într-o altă regiune a universului Hyrule, este ales să salveze prințesa (pe Zelda) și, bineînțeles, odată cu ea, întreaga lume. Acum, după ce m-am mai culturalizat, pot să apreciez că Nintendo a decis să nu continue povestile cu același Link pentru că a dorit ca el să fie mereu un copil/adolescent, dar și pentru că a vrut să înoveze și să surprindă mai mereu cu lumi diferite, ceea ce face cam imposibil de



explicat cum ajunge băiețelul ăsta peste tot. Acest artificiu le permite o mare libertate de exprimare, dar cum seria este considerată una dintre cele mai bune, iar milioane de oameni sunt de părere că titlul lor preferat din serie este cel mai bun joc existent, e greu să învezi prea mult fără a fi lovit de aceiași fani. În același timp, însă, dacă citești cele câteva review-uri negative de pe internet, o să observai că motivul principal pentru care jocul a fost depunctat a fost chiar respectarea acestor formule de bază care face Zelda ceea ce e. Trebuie să albi un mijloc de transport, fie el tren, barcă, cal sau, acum, pasăre sabot, dungeon-uri la sfârșitul cărora primești în dar gadgeturi (asemănătoare cu cele din celelalte jocuri) și până și un instrument muzical. După ce l-am terminat, părerea mea este că ori acești domni sunt niște mari trolli ai internetului ori au jucat jocul doar până după al treilea dungeon, care se simte ca jumătatea jocului, dar nu e, ori, ori au jucat Twilight Princess exact înainte de lansare pentru că nu-l aveau în portofoliu și, bineînțeles, după 60 de ore, cam cât îți ia să-l termini cum trebuie, au dat chix, când au început o altă aventură oarecum asemănătoare. Sau mai știți, poate pur și simplu nu îndrăgesc action-adventure-urile, ceea ce ridică o întrebare destul de interesantă: Cât e de corect când un recenzor încearcă un titlu dintr-un gen pe care nu-l îndrăgește?

Storyline

Dar să revenim, în Skyward Sword ești un Link de vreo 13-14 ani, student la academia de cavaleri din Skyloft, un oraș plutitor, ridicat printre norii de zeiță în încercarea ei de a proteja Hyliienii de armatele Regelui Demon. Ești trezit din somn chiar de Zelda, prietena ta din „copilărie”, fata... regelui, deși aici tatăl ei este creionat mai mult ca un om care are grijă de oraș, ca un pri-

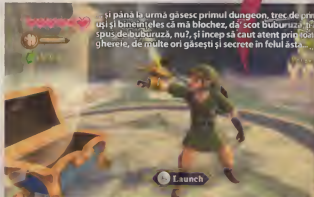


mar aș fi vrut să spun, dar așeiți noștri au avut grijă să strice și frumusețea acestui cuvânt. Spuneam... trezit din somn și trimis la antrenament, pentru că astăzi e ziua cea mare, în care câștigătorul examenului de zbor (pe pasăre) mai avansează un grad către rangul de cavaler și primește și binecuvântarea reprezentantei zeiței pe „pământ”. Adică a ei. Fără niciun fel de corectitudine, și ce frumos ca au ales așa, Zelda te zorește, te face lenes și îți spune că speră ca tu să câștigi.

Dacă ar fi să fac un grafic al felului în care am simțit jocul, aș spune că a pornit cu un 8. Odată ridicat din pat, am aruncat un ochi prin camerele de cămin, am schimbat câteva vorbe cu persoanele de pe holuri și am ieșit afară în fața unui oraș simpatice, dar (prea) mic. Veneam de pe tărâmurile Guild Wars-lene și Xenobladiene și eram obișnuit cu altceva. Felul în care, prin anumele șiretlicuri, mă împiedicau să explorez, nu a ajutat nici el deloc – piața era închisă, podurile erau blocate

etc. Ce nu înțelegeam eu era că jocul încerca să nu frămteze startul, încerca, ca mai niciodată în Zelda, să te prindă și cu povestea.

10 minute mai târziu, care probabil au fost câteva ore, dar așa mi le aduc aminte acum, eram prins. Pasăre nu-mi răspundea la apel, colegii mi-au arătat că sunt cam bătărași și că ar face orice pentru a câștiga, Zelda era o răutățică, ce să mai, trebuia câștigată neapărat, cursa asta. Moment în care jocul explodează-ntr-un 10. Nici nu-ți tragi bine sufletul, că te și trezești împreună cu Zelda în palmele unei statui imense. Te-a făcut la senin, iar ce urmează... Ca de la jucător la jucător vă spun, SS este unul din jocurile alea de care-ți vine să povestești în neștire, „băi nene, și când am băgat sabia și am răscut-o mamă, mamă... dar stai să vezi, că eram singur cu Zelda acolo pe statuie și să vezi ce s-a întâmplat... Sunt convins că re-



...mă rog... și să vezi ce față are! Aia rău, se mai și crede mare model...



...cum necum; mă întorc la suprafață, unde-l găsec pe grașul ăsta care cică e arheolog și ncepe să-mi huruie de fluturi și pietre vorbitoare, că cică a citit el despre ele pe pereții ruinelor o în apropiere...



view-ul ar fi ieșit de două ori mai frumos așa, dar nu-mi permit să vă stric jocul în acest fel, așa că voi face tot ce pot, în dulcele stil clasic...

Continuă în același stil, de 10. Imediat ce pleci în expediție pe pământ. La capătul primului dungeon te întorci fericit acasă și realizezi că, deși orașul e mic (pentru un RPG, nu pentru un Adventure, dar de, suntem răsfațați), cu maximum 40 de rezidenți, le-a permis în schimb celor de la Nintendo să ți-l facă familie. Toți vin cu personalitatea și problemele lor, care se răsfrâng nu numai în acțiuni, ci și în atitudini, gesturi și chiar și mimică. Păi, când am revenit din a doua expediție și am auzit că unul din copiii sa-

tului a dispărut, am lăsat tot și am pornit în căutări. Din vorbă-n vorbă (că nu pot să mă abțin și vă povestesc un sidequest - dacă nu-l vreți, săriți și rog la următorul paragraf), am ajuns să aflu că sub cimitir trăiește un demon, iar copilul a dispărut când se juca în apropiere. Cu puțin cap, am ajuns și în fața cocioabei zmeului, făcută din lemne și prinsă auster sub insulă. Îmi spuneam: „băi, sigur e o păcăleală, în primul rând în Zelda nu au existat niciodată demoni în felul în care l-au descris sătenii pe ăsta”. Intru însă și nu-mi vine a crede, un Diabolo suprarealist, de 3 ori mai mare decât mine, se întoarce, în timp ce fetița țipa într-un colț. Ce să fac, scot sabia cu o smucitură fină de Remote și mă pregătesc să-l car, moment în care el mă oprește și spune, oarecum sfios, că e o neînțelegere. De fapt, doar se jucu „Cine țipa mă tare!!!”.

Acest sidequest este, după părerea mea, caracteristic calității jocului, așa fi vrut să spun povești, dar mai repede așa zice întâmplărilor și situațiilor, de multe ori nu incredibile, ci incredibil de altfel. În

momentele cele mai bune așa putea să exagerez spunând că SS este egal cu desene precum Howl's Moving Castle sau Nausicaä of the Valley of the Wind, cu care, acum că stau să mă gândesc, are chiar mai multe în comun.

Flama jocului tot scade pe parcursul explorărilor până când revine, după al treilea dungeon, la același 8 de la care am plecat - deși locurile prin care te poartă sunt deosebite, rezultatul/ideea acestor explorări este cam aceeași. Ce se întâmplă după este însă atât de spectaculos, varietatea gameplay-ului crește atât de mult și tu ajungi să știi atât de bine ce și cum să faci, încât de aici încolo jocul te poartă până la sfârșit într-un delir jucătoresc. Trăiesc cu impresia că producătorii s-au abținut pur și simplu până în acest moment, în care leagă totul și dau sens întregului univers, dar saltă în același timp și frumusețea grafică și ideatică. O singură zonă, pe care presupun că au împins-o doar pentru că au fost prea încântați de ideea care le-a venit (recunosc, demență), am simțit că a fost un pic prea liniară pentru gustul meu, dar per total, noul Zelda m-a lăsat cu gura căscată.

Gameplay

Am remarcat câteva dintre atribuțiile gameplay-ului noului Zelda doar în momentul în care Raluca a început să se uite la mine cum mă jucam. Raluca nu se uită aproape niciodată la ce joc, aruncă un ochi să vadă



... până și clișeele făcute de cristale sunt bestiale, e și normal, că tot sunetul din jocu' ăsta e făcut cu ajutorul unei întregi orchestre. Iți zic, după ce-l termini, dacă te duci pe site-ul oficial și dai clicuri pe acolo, ți se umple inima de bucurie când auzi...

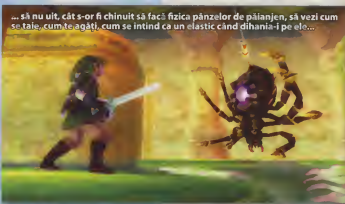
... mă uit la cer și gând în urmă și mă întorc oprite nori, unde
trag și e skydiving de moarte, om...



... și tot zburând de color acolo, îl găsești pe vrăjtor așa în mijlocul
unei insule care arată ca un sat și vrea să construiască un
castel de districții...

filmulețele, grafica sau cu e jocul și mă mai întrebă
din când în când una-alta, dar atât. În cazul lui Zelda
însă, a jucat porțiuni întregi împreună cu mine: „prinde
libelula, ai prea puțin înimi, taie iarba, vezi că e ceva
acolo, aruncă o bombă, ai grijă la broaște, sari, ai răbda-
re, fuuui, uită-te cu buburuza” și așa mai departe. Nu
numai că a înțeles din prima tot ce trebuia să fac, dar ce
mi-a spus ea mai sus am pus în aplicare în maximum
două minute, Zelda are un gameplay de o claritate și o
diversitate fantastică. Nu că nu apuci să te plictisești,
pentru că ai atât de multe de făcut, există o bucurie a ju-
catului în sine, te uiți în zare și deja știi cam ce va trebui
să faci și te bucuri... „acolo trebuie să fac aia, ce mișto, de
abia aștept”, „dar până atunci trebuie să prind păsările
astea, să mă bat cu șopărele oameni și să sap după co-
mori, marfă!”, iar această anticipare voioasă a gameplay-
ului nu o faci doar pe termen scurt, în mijlocul explora-
rilor se va întâmpla să primești un upgrade/unealtă/
abilitate atât de frumoasă și deștept integrată, încât,
deja parcă nu mai ai răbdare să termini pentru a te în-
torce în ceruri și a încerca noua găselniță în locurile
acum atât de clar accesibile. Nu am mai jucat un joc în
care să mă bucur în acest fel de gameplay... stați așa să
deschid lista de terminate... Îmi pot reaminti senti-
mentul din serile Gothic, Metroid Prime și, bineînțeles,
Twilight Princess, dar superficial, prin comparație. Chiar
și cele mai bune titluri actuale sunt departe de această
bucurie dezvoltată de gameplay-ul din SS. Skyrim (seria
TES în general), de exemplu, îți dă o libertate incredibilă
- aud de oameni care pur și simplu trăiesc în mijlocul natu-
rii în acest joc fără să le pese de povești sau care doar
se plimbă și se minunează - dar o face fără a te lăsa și cu
un gameplay focusat, integrat cu toate celelalte elemen-
te ale jocului. Parcă niciodată nu simți nevoia să înveți
ceva pentru a face altceva. Te bucuri de atribuțiile și de

... să nu uie, cât s-or fi chinat să facă fizica pânienilor, să vezi cum
se taie... cum te agăți, cum se întind ca un elastic când dăhania-i pe ele...



nivelul la care ai ajuns, de arme,
vrăji și armuri, dar acestea sunt
oarecum desprinse de lumea prin
care te plimbi, nu-ți dau un sens
în viață. Uncharted este la polul

opus, gameplay-ul e rege, ești fermecat de mediul in-
conjurător și ești purtat prin niște aventuri incredibile,
explozive, fabuloase, dar parcă ești, prin comparație,
mai mult un spectator care apasă combinații de butoa-
ne pentru a da play unui film, decât un jucător.

Interesant este și faptul că primele titluri cu care
m-am gândit să compar noul Zelda sunt acestea. Se în-
tâmplă așa, pentru că sunt în vogă, dar și pentru că în-
cep să-și calce pe bătătură. Skyrim încearcă un sistem de
luptă mai aproape de action - și eșuează mizerabil din
cauza lipsei impactului, a acțiunii și reacțiunii - în timp
ce Zelda împrumută multe elemente caracteristice ge-
nului RPG - arme, gadgeturi și chiar și licoi upgradabile,
dar și o libertate din ce în ce mai mare de mișcare în
spații suficiente de întinse, încât să ceară/permită notații
pe hartă. Notații care, apropo, sunt de fapt beacon-uri
care se văd extraordinar în joc, când privești spre cer.

Uncharted e mult mai ușor de acceptat în această com-
parație, pentru că este concurentul direct pe palierul ac-

tion-adventure, în timp ce Link devine, de la o iterație la
alta, din ce în ce mai athletic. Nu a ajuns să facă ce fac
Lara, Eizo sau Nathan, dar nici departe nu e. Liane, rapo-
luri, tumb și chiar și sărituri în gol - leap of faith-uri.

Și că tot am adus vorba, ați lovit vreodată un... co-
pac, să zicem, cu o teavă groasă de metal? Dacă da,
atunci știți ce înseamnă reacțiune, ați simțit vibrația, su-
netul, durerea în palmă și „reculul”. Link este animat în
așa fel încât te face să simți fiecare lovitură pe care o dai.
Prima dată când am izbit sabia de un zid, am rămas sui-
prins nu numai de faptul că impactul a fost corect, ci și
sunetul de altfel, dar și de faptul că Link a fost puțin des-
echilibrat, a dat un pic înapoi, ca un om care s-a lovit de
un zid. D-asta e o plăcere să te lupți în Zelda, pâl când an-
dat în primul scut de lemn și l-am tăiat în două -cînd,
până când a rămas un chistic, iar inamicul l-a privit în-
ciudat și l-a aruncat, m-a bufnit răsut, dar mai târziu când
s-au deșteptat și le-au schimbat cu unele de fier, să vezi
înjurături. Cei fără scut au de obicei palopul gros și pot
să-ți bareze cu el loviturile, dar, bineînțeles, le e mult mai
greu așa. E o plăcere să simți înțepătura și ești transpus
în mijlocul ei pentru că fizica este implementată cu cap.
De fapt, Nintendo a avut o mare grijă în a construi un
personaj aproape de realitate cu care să te identifice pe-





fect. Link poate face și el tumble ca Lara, dar tumblele lui sunt mult mai scurte, mult mai joase, așa cum arată de obicei cele făcute de pe loc de un om. Lucru confirmat și de un nebun de pe YouTube care a decis să facă cu Remote-ul în mână. În timp ce se juca, aceleași mișcări pe care le face Link în joc (incredibil, controllerul a interpretat destul de corect mișcărilor). E foarte greu să faci aceste salturi, iar după 3-4, personajul iutubian, deși dar atletic, a oboisit. Același lucru se întâmplă și în joc, pentru că acum Link are și o bară de energie care se consumă dacă întreprindem constant mișcări în forță sau sprinturi prelungele. Și nu vrei să se consume, pentru că nu vrei ca Link să-și tragă sufletul în mijlocul unei lupte sau al unui pod care se scufundă în lavă.

Această „umanitate” nu se oprește însă doar la luptă. O găsești în mai toate acțiunile: când te ridici pe o platformă mai înaltă, îl vezi cum se chinuie, când mergi printr-un teren mlăștinos, îl vezi cum își trage picioarele. Și te absoarbe cu totul, datorită controlului. Una e să apeși niște taste/butoane pentru a trage cu o mitralieră și alta e să îndrepti Remote-ul spre ecran pentru a lua la țintă (cu praștia în cazul lui Link) un inamic. Una e să dai un clic pentru o lovitură de sabie și alta să dai din braț ca și cum sabia ar fi în mână ta. Să simți printr-o mică vibrație că ai dat de

ceva tare, să auzi chiar din palma ta clinchetul specific de metal pe metal (Remote-ul are încorporat un speaker arhaic, foarte potrivit pentru astfel de sunete) sau ce material ai mai nimerit. Altul e sentimentul când îți Remote-ul vertical și încerci să-ți faci echilibrul pe o sfoară, fiecare tremur și mișcare a mâinii tale având un impact vizibil în animații. Dar Ninti nu s-a oprit doar la a implementa perfect aceste mișcări, le-a făcut și complexe. E foarte ușor să înțelegi ce și cum trebuie să faci în Zelda, în mare și pentru că totul este cât se poate de natural, dar în același timp îți ia ceva timp și până te perfecționezi. Pot spune că N. a implementat cu măiestrie creșterea în nivel a jucătorului în defavoarea personajului din joc. Să fim serioși, oricare dintre noi în realitate nu am fi prea buni cu o spadă, dar în același timp ne-ar fi foarte greu să acceptăm că nu trecem de niște inamici într-un joc tocmai pentru că nu ne pricepem. Zelda te ia cu ușurelul, cu inamici care pot fi omorâți cu orice tip de lovitură, atâta timp cât îl nimeriști, continuă cu alții care mai și barează, dar de care te poți debarasa la fel de repede dacă spamezi lovituri din toate direcțiile, apoi cu unii oarecum mai pretențioși care nu se lasă dovediți decât cu anumite lovituri specifice, impușgeri, secerări, diagonale și te tot ridică până când, spre sfârșit, ajungi să fii un adevărat maestru care rezolvă 10 inamici

în 3 minute, pentru că deja ții... Așa merge pe stânga, la asta contraatac, aștia m-au înconjurat și-i dispersează cu o rotită, iar cu asta mare dansez și ne împingem cu scuturile până aproape. Sentimentul pe care îl ai în momentul în care realizezi că tu în realitate ești mai bun este mult mai satisfăcător decât orice creștere în nivel din orice alt joc. Și... bineînțeles, această complexitate nu se oprește doar la luptă, zborul pe acele păsăroci, pe care inițial îl făceai stângaci, așa cum e și normal de altfel, ajunge să fie o adevărată relaxare, cu picaje și planări de îți e mai mare dragul, la fel cum se întâmplă și când vine vorba de celelalte arme și gadgeturi. Praștia e greu de folosit la început, pentru că, la fel ca și în realitate, e greu să iei la țintă lucrurile, cu timpul însă începi să apreciezi imediat unde trebuie să duci Remote-ul pentru a ținti, dar și cât de sus trebuie să o faci pentru a nimeri un inamic mai îndepărtat - în Zelda, fizica fiind fizică și în cazul proiectilelor. Ca să-l citez pe Richard George (IGN): Skyward Sword este intrinsec pură și perfectă a visului Nintendo în ce privește motion-control-ul în jocuri.

Pe la jumătatea jocului începi să realizezi că sabia nu este mereu cea mai bună opțiune în cadrul luptelor și o nebulie frumoasă ți se infirpă în minte. Parcursul tău pe ultimele zone este rupt parca din filmele cu James





Bond, acum faci aia, acum aia (imi pare atât de rău că nu pot să povestesc ce fac gadgeturile... nici nu vă imaginați) și deja ați amestecat alți 10 inamici în moduri deosebite, dar ați și acoperit o bucată destul de mare de teren. De exemplu (că nu pot să mă abțin), eu nu pot să sufar plantele carnivore. Cele normale mai sunt cum mai sunt, vezi cum li se deschide gura și le aplici o bardă pe direcția corectă, cele mai avansate însă... te la cu durerea de cap, pot să-și deschidă gura când așa, când așa și se feresc sau se bosumflă cu un efect de arc asupra săbiei tale de nu te vezi. În plus, atacurile lor sunt asincrone cu mintea mea și parcă mereu mă prind pe picior greșit. Am descoperit însă că, dacă lansez buburuza, o pot trimite rapid cu pământul și le pot tăia tulpina. Mama lor de conopizi! La sfârșitul jocului, realizezi că ai ajuns să poți să te debarasezi de cele mai slabe creaturi în zeci de moduri, inclusiv suflând spre ele (in your face, Skyrim!).

Grafică

Dar nu numai animațiile, controlul și fizica sunt cele care te fac unul și același cu Link. Arhitectura și mecanismele au și ele multe de spus în a crea o lume credibilă. În Zelda, nu există vrăji în sensul în care le vedem și le înțelegem din celelalte jocuri; tehnologia, în schimb, este atât de frumoasă și atât de avansată, comparativ cu nivelul civilizației din joc, încât este magică. Atenția dată acestui detaliu este minuțios studiată și pusă în practică. De la felul în care reacționează cei care te văd folosind un gadget sau altui, până la faptul că toate mecanismele sunt perfect credibile în ziua de azi, dar vin în același timp și cu un dram de incredibil. Există, de exemplu, câteva cuburi împrăștiate prin niveluri care arată ca navele Borgilor din Star Trek, sunt mult mai mici, cam de jumătate de om așa, dar emit aceeași energie rece a unui lucru total nenatural. Aceste cuburi, odată deschise, emit o undă de lumină care se duce spre cer, urmând că, odată revenit printre nori, să vezi ce s-a schimbat. Buburuza cu care v-am tot înnebunit este de fapt o dronă, o dronă care arată însă ca o gărgărită mai mare mecanizată, deosebit de frumoasă. În zilele noastre presupun că este posibil să construiești așa ceva, dar în același timp acest gadget are și proprietăți incredibile (mai ales după ce-l upgradezi), senzație dată și de felul în care îl controlezi, de sunetul pe care-l face Remote-ul odată lansat, de vibrațiile fine date de motoraze, dar și de design. Per total aduce cu ceva din vechile povești cu Aladdin (1001 de nopți) amestecat cu mecanismele din mai nouele povești steampunk (dar fără aburi). Cred că am nimerit-o... arhitectura, mecanismele și gadgeturile din SS sunt o com-

binajie de steampunk în care aburul este înlocuit cu energie magică, iar designul și motivele au rădăcini indiene, arăbești, egiptene și mai amestecate cu acele desene imense ce pot fi găsite în deșertul Nazca (gușăliți de nu știți, o să rămâneți surprinși de ce făceau oamenii acum 1600 de ani). Îmi vine greu să descriu stilul arhitectural al acestui joc pentru că e unic și am impresia că l-am mai și ținut (cu scuzele de rigoare pentru cei care se simt lezați) cu cuvintele de mai sus. Găsec deosebit de dificil să creezi un nou stil arhi... vizual în cadrul unui joc, un stil care să fie deopotrivă credibil, dar care să te și servească atât de bine în ceea ce vrei să faci. Nintendo reușește acest lucru în parte și pentru că totul în acest joc, dacă ai minte și răbdare să observi, ascuți, înțelegi, vine cu o istorie. De la desenele de pe pereți, la mecanismele și construcțiile pe care le descoperi în decădere în mijlocul pădurii, deșertului sau vulcanului. Chiar și un simplu element de gameplay, cum sunt x-urile de pe pământ, locuri în care poți săpa, are în spate povestea sa. Platforming-ul, deși acesta este un action-adventure, este atât de rar, încât îl dai uitării, iar când apare, este mascat de poveste sau arhitectură în așa fel încât devine interesant. Orașul ridicat la ceruri de zeiață este, de exemplu, o scuță perfectă de a face puțin platforming, sărind sau zburând de la o insulă la alta. Dar chiar dacă greșești și sari în gol, tot nu o să te stresezi prea tare pentru că patrulele de cavaleri te vor prinde și te vor salva, după care te vor mai și mostra că nu ești atent... cei doi de cavaleri ești tu dacă nu ești în stare să-ți ții picioarele pe pământ? Grafica noului Zelda este deosebită și frumoasă (fără a o da însă în dulcegării) și se integrează organic

cu toate celelalte componente ale jocului. N. a reușit chiar și imposibilul: să dea sens texturilor mai... spălăcite (atât poate consola), ceea ce face din Skyward Sword singurul joc de pe Wii căruia, după părerea mea, nu l-ai sta mai bine pe alte platforme, cu texturi excesiv de clare și de curate (contrastante). Ceva în genul primelor Gothic-uri, dacă vreți.

Sunet

Ușurința în platforming îmi aduce însă aminte de altceva, momentele în care te blochezi în noul Zelda nu sunt datorate aproape niciodată faptului că nu știți pe unde să o mai ieși, unde mai trebuie să sari sau ce trebuie să faci. Level designul și elementele care te ajută într-o parcurgere lină sunt implementate de obicei atât de fin, încât de multe ori nici nu le percepi, dar în subconștient știți deja ce ai de făcut. SS nu e jocul care să pună bețe în roate poveștii și aventurii, însă are câteva momente de respiro de mare efect în care te lasă parcă să-l admini și, implicit, căutând prin niveluri, să apuci să înțelegi genialitatea levei designului. Într-o zonă minieră părăsită (că nu pot să mă abțin), unde pe timpuri niște roboți minau cristale atemporale, realizezi imediat că acestea te buie să fie găsite și activate. Odată activate, pietrele nu fac altceva decât să aducă acea porțiune a nivelului înapoi în timp, în vremurile în care mina era un loc plin de viață, roboții încă trebuiau și nu aveau nimic impoșibil dialogului. Aici m-am blocat căutând un cristal, moment în care jocul parcă m-a simțit și a redus ritmul muzicii până la câteva note răzlete; dacă-i mister, mister și fie? Muzica, pe tot parcursul acestui joc, este un mare





tonifiant al gameplay-ului. Ca să mai luăm un exemplu, când termini o zonă și te întorci printre nori, melodia care te acompaniază în zbor te bucură ca pe un copil mic. Sentimentul în mintea mea este similar cu ce simteam în tinerețe când îl auzeam pe Picard spunând:

Space... the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise". Se întâmplă așa, pentru că știți foarte bine că se poate ca la realizare, de ce știți că poți să faci acum și de ne să explorezi în continuare, dar și pentru că artiștii le la N. au luat mici triluri asemănătoare atât cu tema principală Star Wars, cât și cu cele din desenele Disney și le-au împingut magistral în această melodie. O melodie lungă, instrumentală, așa cum sunt toate cele alipite gameplay-ului în SS, care vine cu porțiuni care se potrivec nu numai cu ce am scris mai sus, dar și cu zbul în sine, de agrement și chiar și cu acțiunile și cursele mai rapide pe care le mai întreprinzi din când în când pe pășorii. Jocul parcă simte ce faci în acel moment și poți să pornești perfect pasajul din melodie. Bineînțeles, poate doar mi se pare și melodia are toate aceste valențe îndiferent de moment, dar nu vreau să pornesc jocul și să o dăsc, pentru că o stric.

Alt lucru care trebuie remarcat este faptul că aici, când misterul te lovește, ai destule resurse pentru a te ajuta singur. Fi (intelligenza artificială) care vine la pachet cu sabla ta) poate fi chemată oricând pentru a-ți da sfaturi, sfaturi care sunt de fapt doar aluzii sau probabilități, și nu instrucțiuni directe – motiv pentru care în aceste momente nu simți că trezești, ca atunci când trași cu picheul la un walkthrough. Sau, îți poți folosi sabla pe post de radar, pentru că vârful ei poate fi invătat să caute

te după anumite tipare și așa mai departe. Dar să revin, Fi te ajută (dacă vrei) chiar și în luptă, în momentul în care nu știi cum să treci de un adversar. Selectezi animalu' și o chemi, iar ea îți raportează ceva de genul:

"Selecție: Animalus Burtosus, după scanare apreciez că există 80% șanse ca un atac frontal să eșueze," iar tu spui: "Aha... vino-ncoace mă, măgarule. Zdrang, zdrang! Zdrang!" Dar când spun zdrang, zdrang, zdrang, nu o spun doar așa, pentru frumusețea limbajului, o fac pentru că se întâmplă și în joc.

În toila luptei, când parcă și muzica de pe fundal s-a îndrăcit, jocul te prinde din urmă și îți acompaniază loviturile cu triluri, tobe sau clachete în crescendo. După 2-3 înamici rezolvați în viteză, jocul începe să „cânte” împreună cu loviturile tale. Bineînțeles, datorită complexității controlului, a treia sau a patra lovitură poate fi una ratată, moment în care jocul preferă să continue ritmul, dar schimbă finalul norelor cu unele, de fals. Zeldă parcă te învață în acest fel cum trebuie să uzezi, dar în același timp și ritmicitate înceșărilor, iar când ritmul acestor triluri se mai și potrivește cu cel al melodiei de pe fundal... e magic.

Impresie

Găsesc incredibil că un joc atât de mare și de complex este atât de bine închegat încât nu-mi permite să scad nota de niciăieri. Jocurile de acest calibru (Elder Scrolls, GTA, Assassin's Creed, Gothic, Battlefield și ce mai vreți voi să puneți aici), chiar dacă sunt mult mai importante pentru ce înseamnă această industrie decât un World of Goo sau un Braid, de exemplu, sunt de fapt și



mult mai ușor de atacat. Tocmai pentru că este foarte greu să menții așa calitate a produției pe zecile de paleiere pe care se dezvoltă. SS. are și el bucele lui: un sidequest în care ești rugat să acompañezi la harpă o tânără domisoară, o altăvitate care pentru mine, un adev (se pare) din punctul de vedere al ritmurilor, s-a dovedit un chin; câteva schimburi de cuvinte ce nu pot fi sărite înafara unor lupte sau activități mai importante/deinse sau faptul că nu poți plonja oriunde în oraș de pe pășori - limitare autotrimpu pentru că au a doftic și o raspl/hub-ul principal să-și păstreze un pic mai mult din secrete. Aceste defecte sunt, însă, insignifiante în tabloul mare pentru a conta. Mulțumesc pentru cele 60 de ore de bucurie/joacă pură! 100 cu felicitări! Jos palăria! Și... deși nu ar trebui să le compar, să arzău foile de zece date până acum jocurilor mele, am văzut că se poate ajunge acolo și cu un AAA (și în ce mod) și privesc în urmă jenat, cu mâna la frunte. Ar trebui să existe un zec mic pentru jocuri mici și unul mare pentru giganti. Sau, cum am mai întâlnit sporadic de-a latul internetului, ar mai trebui pus o întrebare: Acum că ai jucat, câți ai da pe acest titlu? 100 de lei? 200 de lei? Singura problemă este că, în acest caz, eu sunt de părere că pentru Skyward Sword merită să-ți iei și consola.

DEV

**VERDICT** **LEVEL**

- > **Arta**
- > **Cultura**
- > **Educație**
- > **Sănătate**
- > **Religie**
- > **Alte teme**
- > **dincolo de calculator și jocuri**
- > **pe rețea** **Măști** **de la** **Stiu** **Bucuresti** **Plezi**

PE SCURT:

PE SCUR:

Pe lângă faptul că este un câine de companie foarte prietenos și inteligent, el este și un excelent gardian. Este capabil să recunoască mișcările și sunetele din jurul său și să reacționeze în consecință.

ALTERNATIVA: LE LEGGENDHE DA TWILIGHT E DORROR

...ca să-l ducă la Suedia, să-l ducă la o țară în care să fie mult mai
...ca să-l ducă la Suedia, să-l ducă la o țară în care să fie mult mai
...ca să-l ducă la Suedia, să-l ducă la o țară în care să fie mult mai



THE GAME

Dinozaur vs. Quick Time Event

Nu am făcut un secret din faptul că îmi plac jocurile adventure de modă veche, cele point and click, care, pe vremuri, erau alintate cu titlatura de „quest-uri”. Totuși, sunt perfect conștient de faptul că acest gen nu mai prinde la publicul din ziua de azi, mult mai avid după senzații tari, obținute într-un mod cât mai facil.

Bineînțeles, cu un produs de calitate și o strategie de marketing bine pusă la punct, ca producător, poți răzbi și în acest domeniu, însă asta este altă poveste, despre care probabil vom vorbi altcândva.

Totuși, de-a lungul anilor, au existat câteva încercări de a aduce adventure-ul din nou în prim plan, notabile fiind Broken Sword: The Sleeping Dragon și Fahrenheit. La baza acestora a stat de fiecare dată sim-

plificarea gameplay-ului, adaptarea sa pentru gamepad-uri în detrimentul clasicului mouse și impunerea quick time event-ului drept principală mecanică de joc. Din punctul de vedere al investitorilor și al finanțatorilor, „perfecțiunea” în acest tip de abordare a venit odată cu Heavy Rain. Thriller-ul psihologic al celor de la Quantic Dream, lansat în exclusivitate pentru PlayStation 3 (din simplul motiv că Sony a fost singura companie dispusă să investească într-un asemenea joc) a înregistrat vân-

zări de peste 2 milioane de exemplare, asigurându-le producătorilor stabilitatea financiară de care era nevoie pentru a lucra în liniețe la un nou proiect.

Game over, man! Game over!

Cei de la Telltale Games, unul dintre puținele studiouri care s-au dedicat în întregime jocurilor de aventură, nu au putut rămâne indiferenți la succesul înregistrat de Heavy Rain, proiectând noua lor creație în jurul aceluși directive. Și, când te gândești că vorbim despre un titlu realizat după seria de filme Jurassic Park, ai putea crede că Telltale nu avea cum să dea greș: combinația de gameplay foarte simplu, acces-

Miam miam, elicopter...



Miam miam, cracă...



Miam miam, mașină...

li oricui, și poveste cu dinozauri readuși la viață prin intermediul ADN-ului recuperat din fosile ar fi trebuit să fie un hit. Din păcate, lucrurile nu stau chiar așa.

Ce-l drept, povestea este într-adevăr un delictu pentru fanii filmelor (sau ai romanelor) lui Michael Crichton, acțiunea din joc având loc în paralel cu evenimentele din prima adaptare cinematografică a seriei. Avem parte de aceeași insulă Nublar, transformată de excentricul miliardar John Hammond într-o rezervă în care trăiesc dinozaurii vii, recreați în laborator folosind ADN-ul recoltat din țânțari fosilizați. De această dată însă, în prim plan stau doctorul veterinar Gerry Harding și fika sa, Jess, precum și alte personaje, nu neapărat originale, însă bine integrate în universul Jurassic Park. Jocul este împărțit în patru episoade, strâns legate între ele, firul narativ gravitând în jurul aceluiași tub de spumă de bărbierit, prin intermediul căruia se încerca extragerea embrionilor de dinozauri de pe insulă.

Problemele apar însă în ceea ce privește gameplay-ul. În ciuda lipsei de complexitate, Heavy Rain măcar oferea o oarecare libertate de explorare, personajul putând fi mișcat prin mediul înconjurător pentru a putea analiza cu ușurință punctele de interes. În Jurassic Park, perspectivele sunt de cele mai multe ori fixe (cu posibilitatea de a mișca foarte puțin camera), obiectele interactive fiind marcate fie prin koane pe care se poate bice clic (mouse și tastatură), fie prin simbolurile butoanelor de pe gamepad. În acest fel, pur și simplu nu poți rata „soluțiile”. Această filosofie este valabilă și în cazul dialogurilor și al puzzle-urilor, jocul împingându-te de la ușate să vorbești cu un anumit personaj sau să schimbi locația, atunci când acest lucru este necesar pentru a progresa. Și pentru că tot veni vorba de puzzle-uri, aces-

tea cred că pot fi numărate pe degetele unei mâini care a dezmiardat un velociraptor.

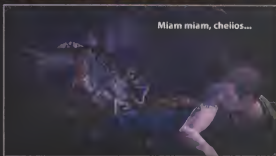
În schimb, cei de la Telltale au hotărât să burduzească jocul cu secvențe de tipul quick time event, pe cât de spectaculoase, pe atât de prost implementate. Fiecare dintre acestea are atașat un sistem de medallii: dacă nu greșești nimic, primești aur, dacă ai greșit o dată, argint, și tot așa. Asta pentru că, spre deosebire de Heavy Rain, moartea în Jurassic Park reprezintă sfârșitul jocului. Și vei muri de enșpe mil de ori, mai ales în condițiile în care ți se refuză cu obstinație înregistrarea corectă a anumitor butoane apăstate la timp. Apropo, vă recomand cu căldură un gamepad, în cazul în care nu vrei să vă distrugeți tastatura/mouse-ul de nervi. Lăsând la o parte însă aceste frustrări, pe lângă simplificarea excesivă, cea mai mare problemă a jocului este înălțimea sa: în Heavy Rain, fiecare alegere ducea la deblocarea unei alte variante a poveștii; în Jurassic Park, dacă nu ai ales corect, al murt.

Dinozauri de plastilină

Bleah, m-am săturat de personajele de plastilină pe care le-am întâlnit în toate jocurile celor de la Telltale de până acum. Hai că într-un Sam&Max mai mergea, acolo aveam totuși de-a face cu o abordare în stilul desenelor animate. În schimb, Jurassic Park se dorește a fi realist, iar tehnologia celor de la Telltale pur și simplu nu face față la un asemenea nivel. Măcar dinozaurii arată bine... Pe de altă parte, în ceea ce privește vocile, au fost recrutați actori competenți, care și-au făcut treaba foar-



Miam miam, fetiță...



Miam miam, cheios...

te bine. De asemenea, fanii Jurassic Park vor recunoaște coloana sonoră, preluată direct din filme.

De altfel, după cum spuneam și mai devreme, acesta este principala atu al lui Jurassic Park: povestea este fidelă celei create de Michael Crichton, iar producătorii nu s-au ferit să adauge în joc foarte multe elemente preluate direct din filme. Din păcate, componenta adventure subdezvoltată și quick time event-urile stresante nu fac altceva decât să strice un joc cu potențial imens.

Cosmin Aloniță

Press X to shit pants



VERDICT LEVEL

> povestea și universul Jurassic Park
 > vast bun
 > adventure uber-simplificat
 > quick time events creștin rău
 > grafica deplăcută pentru alba de azi

PE SCURT:

Hai joc cu prelevări, dar peste care merita să treci? În cazul unei reduceri pe Steam, pentru a petrece câteva zile în Park.

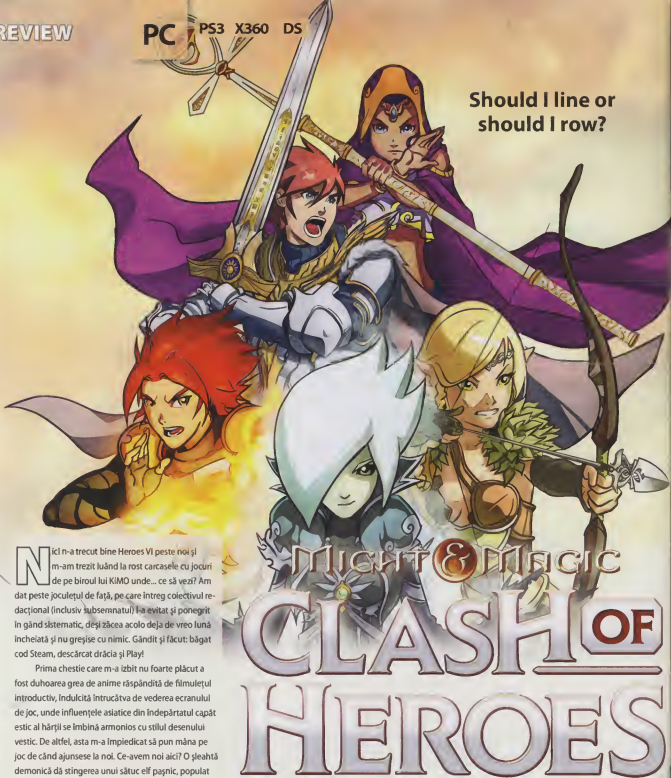
6.8

Scrit de: **Produs de: Distribuit de:**
 Telltale Games **ON-LINE** **ON-LINE**
CERINTE MINIME:
 Windows 7, 8, 10, 11
 4GB RAM
 DirectX 11

ALTERNATIVA HEAVY RAIN

« Vezi cum arată din cele mai bune două Jurassic Park din aproape toate punctele de vedere. Din păcate (sau fericire?), vă trebuie un PlayStation 3 pentru a-l juca. »

Should I line or
should I row?



Nici n-a trecut bine Heroes VI peste noi și m-am trezit luând la rost carcasa de jocuri de pe biroul lui KIMO unde... ce să vezi? Am dat peste joculețul de față, pe care întreg colectivul redacțional (inclusiv subsemnatul) l-a evitat și pomenit în gând sistematic, deși zăcea acolo deja de vreo lună încheiată și nu greșise cu nimic. Gândit și făcut: băgat cod Steam, descărcat drăcia și Play!

Prima chestie care m-a izbit nu foarte plăcut a fost duhoarea grea de anime răspândită de filmulețul introductiv. Indulcită întrucâtva de vederea ecranului de joc, unde influențele asiatice din îndepărtatul căpat estic al hărții se îmbină armonios cu stilul desenului vestic. De altfel, asta m-a împiedicat să pun mâna pe joc de când ajunsese la noi. Ce-avem noi aici? O șleahță demonică dă stângerea unui sătuc elf pașnic, populat de pașnicii maestri ai tacticii militare și vrăjitori abili, răpind o moșdădeată care seamănă teribil a prăjitșor Haven. Pe urmă, primesc două personaje care se plimbă de colo-colo pe ecran, pe măsură ce dau clic pe... bulina? Deplasarea pe harta, să-i zicem role-playing, se face în timp real, din nufăr în nufăr (a se citi nodi). „O, Doamne, chiar am zis că scriu jocul ăsta?“, mă gândesc eu sfârșit. Multe ore mai târziu, retez fulgerător conversația telefonică de maximă importanță cu organizarea Revelionului, greșesc de două ori butonul de oprire pe telefon, revenind cu toată atenția la ce mă preocupa cu adevărat: ecranul tactic, unde zeci de unități colorate zăceau în coloane, ziduri și amestecuri neomogene, căutând o soluție pentru o linie dublă de atac cu unicomi

pe culoarul lăsat descoperit de dușman.

Acum, când mă gândesc că m-am ferit de el ca de o boală, îmi vine să călătoresc înapoi în timp cu o lună și să-mi dau una după ceafă. Clash of Heroes este un joc mic, dar senzational și m-a ținut în priză așa cum Heroes VI n-a reușit să o facă nici măcar preț de un minut.

Un Heroes de buzunar

Imaginați-vă lumea de joc din Heroes V și VI, cvasicaricaturizată, într-o formulă de gameplay distinctă, simplificată (spre bine), dar care păstrează suficiente trăsături comune încât să împartă cu succes contextul seri-

ei Might & Magic, atât ca lore, cât și prin indicii vizuale și aveți deja o vagă idee despre Clash of Heroes. În mare, cele cinci campanii (elfi, haven, demoni, necropolis și academy) au un aer de MMO single player, unde plimbi protagoniștii fiecărei facțiuni pe hartă, rezolvând quest-uri, caftindu-te și aprovizionându-te cu unități speciale, resurse și artefacte, încercând să dai de cap ditamai complotului care a zvărlit continentul în război. Nimic memorabil din partea poveștii naive, însă peisajele și personajele frumos desenate, bașca puzzle-urile ocazionale de navigare și creșterea în nivel a eroului (automată, cu bonusuri fixe), aprovizionarea plus pregătirea arse-



Pe aripile tactice



Inventarul elfiei din prima campanie

lului condimentează frumos felul principal, luptele și de-
dă adesea ordinea în care le poți aborda.

X și O pe steroizi

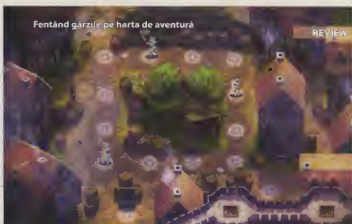
În bătaie, Clash mi-a dat senzația unui joc de cărți
pe ture, precum MTG, redus la esențial și condimentat
cu elemente de puzzle.

Se joacă pe ture și fiecare
primește trei mutări la
dispoziție pentru a-și
aranja defensivă și atacul.

Eranul se împarte în
două jumătăți, fiecare
umplută aleator de un
număr fix de unități din
pachetele selectate de fi-
ecare combatant în so-
cunle disponibile, trei la
număr pentru unități
obșnuite și două pentru
devastatoarele creaturi



daunelor scade în funcție de situa-
ție. De exemplu, dacă un atac cu 7
damage întâlnește trei unități,
aceste le va distrage și va lovi eroul
opus cu 4 damage. Dacă însă întâl-
nește o coloană de unități cu atacul
pregătit, valoarea lui se scade
întâi din cea a atacului lor. Astfel,
unitățile pot fi folosite pentru slă-
birea și blocarea atacurilor adver-
se. În plus, poți aranja, tot pe cu-
lori, minimum trei unități identice
în linie, formând un zid protector.
Formând succesiv ziduri cu unități
identice, alimentezi un zid mai pu-



Fentând gârziile pe harta de aventură

REVIEW

speciale, singurele pe care
trebuie să le și cumperi și
pe care le poți pierde defi-
nitiv dacă sunt distruse sau
le înalături manual din luptă.
De exemplu, poți alege
doar arcași pe soclurile nor-
male sau, dimpotrivă, le
poți condimenta cu diverse
le unități pe care le de-
blochezi în timp.

Pe teren, ele trebuie
așezate în coloane de câte
trei (identice, inclusiv la
culoare) pentru a forma un atac, care se va declanșa la
inceputul unei ture proprii viitoare, în funcție de viteza
unităților respective și, dacă va avea succes, va strân-
gine linia din spate a inamicului, provocând daune
maxime eroului advers. În caz că atacul întâlnește zi-
duri și alte unități, pregătite de atac sau nu, acestea le
distrug sau le slăbesc atacul și se anulează. Valoarea

ternic și faci loc pentru ofensivă pe respectivele colo-
ne. Unitățile distruse pot fi înlocuite cu o mutare speci-
ală (unde practic tragi din pachetul de cărți), iar când
reușești să elimini câte o unitate de pe câmpul de luptă
pentru a crea formații de atac și apărare, mutarea e
gratuită. Atât atacurile, cât și zidurile protectoare capă-
tă proprietăți diferite, în funcție de unitățile care le for-
mează. Dincolo de asta, fiecare erou vine cu propria
magie, care se încarcă greu, pe parcurs, și trebuie păstră-
tă și folosită cu mare chibzuință de-a lungul înclăș-
tărilor din ce în ce mai dificile și complexe.

Pornind de la un concept destul de simplu și adău-
gând multe condimente în rețetă, producătorii au reușit
să obțină un joc de strategie pe ture excelent în practică,
foarte inteligent, dar nu stresant, unde nici măcar nu
prea am multe lucruri de reșaput Al-ului. E genul de ani-
mal care te prinde pe nesimțite și-ți fură timpul nemilos,
însă măcar dă la schimb o distracție pe cinstite și-ți testa-
ză atenția, inteligența și ingeniozitatea cu provocări in-
teresante fără să te scurteze timpul. Mai mult, curba de di-
ficultate crește repede, însă la țanc pentru a nu instaura
plictiseala, iar luptele sunt îmbunătățite pe parcurs de fe-
lurile elemente secundare, precum unități inutile, care-
ți ocupă loc și trebuie protejate sau sănătatea inamicului e
înlocuită de ținte mobile de la o tură la alta, care trebuie
atinsă într-o ordine anume, cerând o planificare perfectă
și viziune tactică sănătoasă, cu multe ture în avans.

Tot ce vâi pot spune este că varianta PC costă doar
15 euro și-i face cu vârf și îndesat, iar intereseați îl pot
găsi și pe console, unde recomandarea mea se îndreap-
tă clar către DS, varianta perfectă pentru un asemenea
titlu. S-așteptați!

Caleb

VERDICT LEVEL

8.5

PE SCURT:

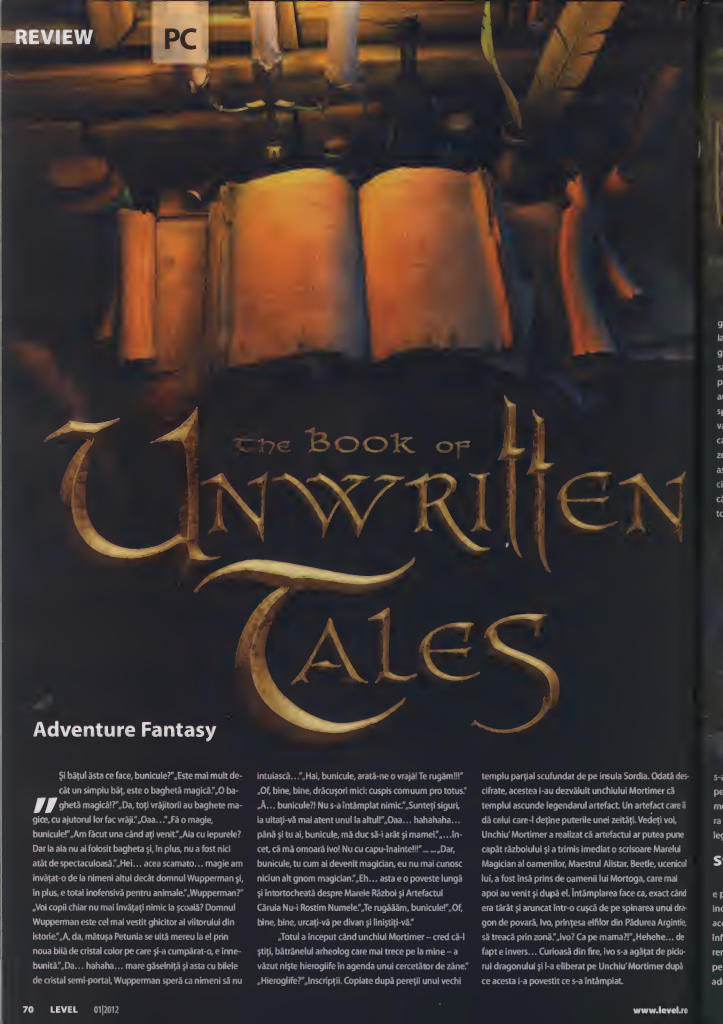
Interactivă și dinamică, Clash Royale (PC) este un joc de strategie pe ture care te va ține captivat și te va face să îți dorești să joci mai mult.

CERINTE MINIME:

Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-4100
Memorie: 4 GB RAM
Sistem de operare: Windows 7 / 8 / 10

ALTERNATIVA BLOOD BOWL: LEGENDARY EDITION

Un joc de strategie pe ture care te va ține captivat și te va face să îți dorești să joci mai mult.



The Book of Unwritten Tales

Adventure Fantasy

„Și bățul ăsta ce face, bunicule?” „Este mai mult decât un simplu băț, este o baghetă magică”, „O baghetă magică?” „Da, toți vrăjitorii au baghete magice, cu ajutorul lor fac vrăji”, „Oaa...”, „Fă o magie, bunicule”, „Am făcut una când ai venit”, „Aia cu iepurele? Dar la aia nu ai folosit bagheta și, în plus, nu a fost nici atât de spectaculoasă”, „Hei... acea scamato... magie am învățat-o de la nimeni altul decât domnul Wupperman și, în plus, e total inofensivă pentru animale”, „Wupperman?” „Voi copii chiar nu mai învățați nimic la școală? Domnul Wupperman este cel mai vestit ghicitor al viitorului din istorie”, „A, da, mîtușa Petunia se uită mereu la el prin noua bilă de cristal color pe care și-a cumpărat-o, e înnebunită”, „Da... hahaha... mare găselniță și asta cu bilele de cristal semi-portal, Wupperman speră ca nimeni să nu

intuiască...”, „Hai, bunicule, arată-ne o vrăjă! Te rugăm!!!” „O!, bine, bine, drăcușori mici: cuspis comuum pro totus”, „A... bunicule?! Nu s-a întâmplat nimic”, „Sunteți siguri, la uitați-vă mai atent unul la altul”, „Oaa... hahahaha... până și tu ai, bunicule, mă duc să-i arăt și mamei”, „...Încet, că mă omoară Ivo! Nu cu capu-înainte!!!” „...”, „Dar, bunicule, tu cum ai devenit magician, eu nu mai cunosc nimeni alt gnom magician”, „Eh... asta e o poveste lungă și întortocheată despre Marele Război și Artefactul Căruia Nu-I Rostim Numele”, „Te rugăăm, bunicule”, „Of, bine, bine, urcați-vă pe divan și liniștiți-vă.”

„Total a început când unchiul Mortimer – cred că-l știți, bătrânul arheolog care mai trece pe la mine – a văzut niște hieroglife în agenda unui cercetător de zâne”, „Hieroglife?”, „Inscripții. Copiate după pereții unui vechi

templu parțial scufundat de pe insula Sordla. Odată decifrate, acestea l-au dezvăluit unchiului Mortimer că templul ascunde legendarul artefact. Un artefact care îi dă celui care-l deține puterile unei zeițe. Vețeți voi, Unchiul Mortimer a realizat că artefactul ar putea pune capăt războiului și a trimis imediat o scrisoare Marele Magician al oamenilor, Maestrul Alistar Beetle, ucenicul lui, a fost însă prins de oamenii lui Mortoga, care mai apoi au venit și după el. Întâmplarea face ca, exact când era târât și aruncat într-o cușcă de pe spina unui dragon de povară, Ivo, prințesa elfilor din Pădurea Argintie, să treacă prin zonă”, „Ivo? Ca pe mama?”, „Hehehe... de fapt e invers... Curioasă din fire, Ivo s-a agățat de piciorul dragonului și l-a eliberat pe Unchiul Mortimer după ce acesta l-a povestit ce s-a întâmplat.

Trebuie neapărat să-l întrebați ce e cu scaunul ăsta, e mai haios cu cât îl întrebați de mai multe ori.

Pe vremea aceea, bunicul vostru era un simplu gnom care lucra ca om bun la toate în barul dwarfilor de la poalele Muntelui Creastă Albă. Diferit de ceilalți gnomi, nu mă pricepeam mai deloc la mecanică, fizică sau alte științe, dar visam să devin un erou, un magician puternic. Maestrul Berar nu conținea să râdă când mă auzea. Tocmai cumpărase un robot de bucătărie și îmi spunea că pot să plec acasă după ce-l asamblez și îl invit să vâneze joareci. Ce ți-e și cu preconcepțiile astea, ca și cum orice gnom ar trebui să știe cum să asambleze... Copil?.. Șhh... au adormit... A venit rândul lor să-ți asculte poveștile?.. Nu sunt povești, ho, de ce ești răutăcioasă... eh... o să le dau mâine compact-discul în caz că vor să afle ce se întâmplă mai departe, maimuțele tocmai ce mi-au trimis o duzină, în sfârșit au terminat,

La un pas de Moarte

s-au tot plâns că memoriile mele sunt prea complicate pentru utilizatori și tot voiau să taie din ele. Le-am spus mereu: <Ținerii din ziua de azi nu mai știu altceva în afară de jocurile pe gramofon și băla de cristal color, nu înțeleg cum ar putea fi prea complicate pentru ei.>

Stop. Și de la capăt.

Voi credeți în coincidențe? Sau poate coincidențe e prea puțin spus, într-un univers care conspiră prin coincidențe și potriveli la mai binele vostru? Pentru mine, acest tip de idei este perfect contrar minții mele adânc înfipte în realitate, însă, din când în când, nu pot să nu remarc câteva intersecții până prea maiestruoase lucrate pentru a le mai putea desconsidera. Luna care a trecut a adus-o în mintea mea pe Zelda chiar înainte de a începe

jocul, prin caricatură, cântece și chiar și prin apariția Zeldi Fitzgerald într-un film, nimic deosebit mi-am spus, e normal să se întâmple așa înaltele unei lansări atât de anticipate, iar filmul... de abia acum mi-am făcut timp să-l văd. Potrivelile au continuat însă la un nivel mai puțin „vizibil”. Parcă toate informațiile pe care le-am strâns, separat de joc, în această perioadă, m-au ajutat în crearea unui review bun și frumos (sper eu). Mi-am spus din nou, așa ne funcționează creierul, nimic deosebit, dar la jumătatea aventurii aici de față, ceva mi-a pus capac. Am realizat că tot ce am scris în cadrul review-ului Zelda, cu o mică diferență, se poate aplica perfect și acestui titlu. Nimic deosebit, zic (iar), probabil că majoritatea jocurilor bune s-ar potrivi cu vorbele puse de mine acolo, acum însă că l-am terminat... nu mai știu... coincidențele sunt prea mari.

Spuneam despre Zelda că este unul din acele jocuri despre care ți vine să povestești încontinuu. The Book of Unwritten Tales este mult mai tare, nu că-ți vine

Un D'Artagnan așa cum nu ai mai văzut

Unchiu' Mortimer, după câteva operații... magice

Yikes! It looks different, Mortimer. And you remember those things!

să povestești, dacă o faci minuțios, ai toate șansele să-ți ia, în stilul Forest Gump, mai mult decât durează jocul în sine, în timp ce audiența ar sta cu gura căscată gângurind din când în când... „nu te cred!” (că asta este un joc.) TBoU este o privire aruncată universului fantasy în momentul în care eroii sunt plecați toți la luptă. Ce fac cei care rămân acasă? Cine face poționi (și, credeți-mă, trebuie să vedeți cum se fac poțiunile, Doamne, ce prostii mai beau aia pe câmpul de luptă!) Dar și cum se fac săbiile și vrăjile. Cine ar fi crezut că în spatele scenelor din RPG-uri poți găsi adevărate universuri adventure. Universuri care nu se sfîșie să le parodizeze pe suratele lor mai mari. În TBoU vești mici de la Războiul Inelului și cu Harry Potter și vești tăvăli pe jos de râs cu Războiul stelelor și Word of Warcraft. Interesant, însă, este că aceste apropouri și atingeri nu se simt în niciun moment aruncate doar de dragul de a le face... cum să explic... vă aduceți aminte filmul Get Smart cu Steve Carell? Este o parodie la adresa tuturor filmelor cu spioni și agenți secreți existente: de la 007 la Misune imposibilă, dar este în același timp și un film bun, în multe momente chiar mai bun (și mult mai haios) decât cele parodiate.



Trupa celor mai interesanți zombi pe care o să-i întâlniți vreodată.

Are personaje puternice și un story legat. În același stil și povestea și eroii din TBoUT ar putea face de unele singure un adventure deosebit, în timp ce parodia vine doar ca valoare adăugată, integrată.

De fapt, mica diferență de care vă spuneam mai sus este faptul că, dacă în Zelda povestea cade în spatele gameplay-ului, aici se întâmplă exact invers. E și normal, pentru că vorbim de un adventure cât se poate de clasic în care strângi obiecte și vorbești cu „oamenii” pentru a avansa. Genul lent, cum îți place mie să-l numesc. Vă recomand ca, de fiecare dată când luați un obiect în inventar, să încercați să-l combinați cu toate celelalte, apoi după ce-ați epuizat dialogurile și ați interacționat cu toate mecanismele, să reveniți în planșe, dacă v-ați blocat bineînțeles, și să apăsați tasta space, care vă va dezvălui toți pizelii pe care i-ați trecut cu vederea. În acest mod, jocul va prinde suficientă viteză și moment pentru a fi la același nivel cu povestea prin care te poartă.

La fel ca și Zelda, impresia inițială lăsată de TBoUT a fost tot una de 8, ba chiar de 7 (n-a vrut să pornească cu o plăcă de sunet Creative, problemă recunoscută oa-

recum și pe forumurile lor și, până am realizat care e spilu, mi-a venit acru): m-a deranjat grafica, pe care am găsit-o mai slabă decât în trailere, chiar și direcția artistică, cu dragoni roșii-portocalii cu aspect de balon, dar mai ales Elfițele (e doar una, dar la plural sună mai bine), prea dezbrăcate și prost animate. Până și story-ul mi s-a părut clișeic și fumat. La sfârșitul capitoului 3 însă, care se simte ca sfârșitul jocului, dar nu e nici pe departe, povestea „a explodat într-un 10” și a rămas acolo până la sfârșit, trăgând după ea toate celelalte elemente ale jocului. Cum spuneam? Am impresia că „producătorii s-au abținut pur și simplu până în acest moment, în care le-a plăcut totul și dau sens întregului univers, dar saltă în același timp și frumusețea grafică și ideatică”. Înțelegi de ce dragonul avea acel design și că de fapt Ivo e desenată așa ca o parodie la dezbrăcatele din celelalte jocuri, cu mica diferență că aici chiar are o logică goliicunească. Eroii cu care joci devin prietenii tăi, aventurile devin incredibile și demente, vocile și replicile neuitate.

De fapt, producătorii au avut mare grijă ca pe tot parcursul jocului să ai cu cine vorbi. Ba că e o mumie într-un

sarcofag, ba că e un zombi fără cap, niciodată nu te vei simți singur așa cum se întâmplă în majoritatea celorlalte adventure-uri. Aici, povestea și trage seva mai ales din dialoguri. Ceea ce face jocul oarecum ușor, pentru că de cele mai multe ori eroii și NPC-urile comentează despre orice, dar mai ales despre ce trebuie, iar obiectele de inventar se integrează destul de logic în decor. Lucru care dă, pe de altă parte, integritate universului și gameplay-ului. Cum ziceam? TBoUT „nu e jocul care să pună bețe în roate poveștii și aventurii”. Și bine face, pentru că per total l-am simțit ca cel mai bun adventure pe care l-am jucat anul acesta, nu că ar fi prea multe, și pot să-l recomand oricui, nu numai celor care iubesc acest gen. Nu de alta, dar trebuie să vedeți cum se dansează dansul fulgerelor și de ce, cum se joacă World of Bureaucracy și cine ține serverele în picioare, dar și să vă întâlniți cu Moartea. Să înțelegeți de ce americanii sunt niște orci, de ce înelul din acest joc e de două ori mai mersărie decât cel care le conduce pe toate și să vedeți ce mai fumează șamanii. Să o auziți pe...

BCV

Intrarea orbitoare a templului scufundat



VERDICT LEVEL

1. Nume
 2. Povestea și dialogurile
 3. Sistemul de inventar
 4. Grafica și sunetul
 5. Mecanismele de joc

▶ notează fiecare din cele 5 puncte
 ▶ împarte-le și vei avea verdictul tău

PE SCURT:

am așteptat foarte mult de la jocurile stil po-
 nare. dar TBoUT este mult mai mult decât atât. Cu rădă-
 cinile și frumusețea barocă, de care ar fi mândru orice
 vechi, plus alături de te simțind.

9.2

Produs de: **Produs de: / Distribuitor**
 Categorie: **OM-2012**

CERINTE MINIME:
 Windows 7 / Mac OS X / Linux / Android / iOS

ALTERNATIVA SAM & MAX: SEASON ONE
 Recenzia, dar nu prea am avut timp să o scriu. Recenzia, dar nu prea am avut timp să o scriu. Recenzia, dar nu prea am avut timp să o scriu.

Jump!



Lumea jocurilor indie este plină de titluri deosebite, iar foarte multe dintre ele încearcă să abordeze într-un mod aparte diverse aspecte ale unui gen, tocmai pentru a leși în evidență. Cel mai bun exemplu în acest sens este Minecraft, dar despre el puteți afla mai multe chiar din această ediție, astfel că nu voi intra în detalii. Citiți review-ul și vă veți convinge de calitățile unui joc creat de un singur om, devenit milionar peste noapte. O să vedeți că se poate. Revenind la oile noastre, putem spune că InMomentum intră, într-o oarecare măsură, în aceeași categorie, însă folosește un engine deja consacrat pentru a-și prezenta oferta - Unreal Engine 3. Dar despre ce este vorba?

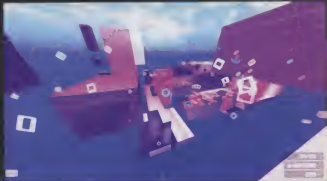
Technica saltului

La prima vedere, InMomentum te trimite cu gândul la Mirror's Edge, însă este mult mai simplu, atât ca

gameplay, cât și ca conținut. De aici și prețul lui mult mai scăzut. Totul se reduce la viteză, mai exact la cea cu care parcurgi trasee abstracte suspendate în aer, sărind de pe o platformă pe alta, de la un perete la altul, dezactivând bariere, colectând și folosind power-uri atunci când situația o cere. Nu avem nici povești, nici actori în adevăratul sens al cuvântului, ci doar două moduri de joc distincte: Sphere Hunt, în care trebuie să aduni un anumit număr de sfere presărate prin nivel, și Time Trial. Pe scurt, tot ceea ce încearcă InMomentum să ofere este libertate de mișcare, atât pe verticală, cât și pe orizontală, într-un pachet care se străduiește să

nu plictisească. În acest sens, controlul este foarte simplu și intuitiv, permițându-le amatorilor de cursă lungă să se afunde rapid și fără probleme în lumea jocului.

Jocul se vrea a fi o provocare constantă, îndemnându-te să parcurgi fiecare traseu cu obstacole într-un timp cât mai scurt. Dar pentru că elementele traseului sunt suspendate în aer, se întâmplă să mai și cădem în gol, moment în care riscăm să revenim cu personajul în dreptul celui mai recent checkpoint. De multe ori însă, pilonii pe lângă care cădem ne pot ajuta să ajungem înapoi pe platforme, propulsându-ne pe verticală. Astfel, evităm reluarea ultimei porțiuni de joc. În rest, altceva nu prea mai are, cu excepția opțiunii de a intra în Slow Motion, iar în multiplayer n-am reușit să-l încerc, pentru simplul motiv că nu am găsit jucători să-l joace în acest mod. Cine știe, poate că n-am ales eu bine momentul, dar ideea pare să fie aceeași ca și în single, cel mai mic timp având



asigurat primul loc pe podiumul de premie.

De moment

InMomentum nu impresionează prin detalii, punând accentul pe funcționalitate, dar nu este nici urât. Dimpotrivă, culorile sunt calde și nu te zgărie pe retină. Nu este însă prea bogat în conținut, iar prea multă topăială în viteză a cincea poate provoca, la un moment dat, amețeală. Celor mai puțin antrenati, le recomand consumul pe reprize de zece cu pauze de cinci minute. Așadar, sărîți!

KIMO



VERDICT

LEVEL

+

- Controlabil
- Designat deosebit
- 100% controlat de către dezvoltator și în aer
- Sărituri în continuu
- Clasare lungă

PE SCURT:

Un joc de salturi în aer, dar cu o abordare foarte originală în felul în care se controlează și cum se joacă. Cu o atmosferă și o muzică foarte bune, dar care nu pot să te facă să uiți că este un joc de salturi în aer.

7

Produs de

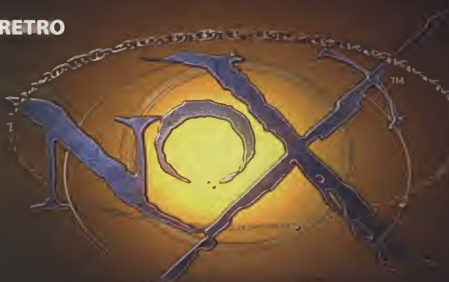
Distribuit de

Dispozitiv

CERINTE MINIME:

ALTERNATIVA, MIRROR'S EDGE

Subiect incomparabil mai mare, periculos, dar mai ales gameplay foarte diferit.



**Era o noapte furtunoasă;
lumina se-ascunsese-n frigider
iar eu măclăream la hoarda fioroasă
cârmind bravul erou cu mușchi de fier.**

Undeva prin centrul istoric al Braşovului, nu departe de vizuina proprie, se înalță o clădire veche pe mai multe etaje, care măgărise odată una dintre porțile de acces în vechea cetate.

Deschizătura continuă într-un tunel cu boltă cariată de vreme, pe sub care odinioară treceau caleștiile negustorilor de vază ai nodului comercial și meșteșugăresc înfipt în inima țării. La dreapta, o mică intrare, cu scări înfășurate preț de mai multe etaje, care dă, nivel după nivel, în câte-o încăpere imensă, din care pornesc tot felul de hoiuri și ușițe. De obicei, într-un trecut mai puțin îndepărtat decât cel cu negustorii, când ajungeam la l. pereții își

modificau rezistența, odată cu urechea mea internă, sub tăvălugul forfetei pensionărești. Bătrânii, așezați cuminiți pe bincile de așteptare ale cabinetului, ba vorbeau despre Ionică al Venerii cea plecată în Olt, care, spune-se, ar fi murit de curând și se certau rudele pe moștenire, ba omnu clasa politică a momentului (aceiași și acum) cu tot felul de adjective care ar face mai bine să ocolească paginile unei reviste respectabile precum cea de față și mai ales se dădeau tari în diversele afecțiuni motorii și cardiovasculare acumulate până în acel punct al șederii lor pe Pământ, care de altfel justificau efortul deplasării până la vindcător. Motiv pentru care subsemnatul do-

bândise o abilitate aproape magică de a parcurge distanța până la etajul II, într-o experiență pedestră care se apropia, șovăielnic ce-l drept, de teleportare. De acolo, făceam stnga și parcurgeam zgolbiu distanța până la apartamentul din capăt, unde, între orele 10 și 18 pară, nu trebuia să-ți anunți sosirea și ușa era întotdeauna descuiată. Iar distracția se închiria cu ora, la cele trei calculatoare care se lăsau muncite de copilandri ca să-și scoată proprietarul investiția în micul bisnis. Nu era o idee bună să vii cu bicicleta, după cum au constatat mai mulți amici alături de care frecventam casa plăcerilor virtuale, care, mai devreme sau mai târziu, s-au întors fără biciclete. Acolo am văzut și jucat prima dată multiplayer-ul Delta Force. Distracție maximă! Tot acolo rădeam cu poftă de nefericiții care țineau ocupat un calculator toată ziua cu Heroes, plătind o mulțime de bani și nereușind niciodată să-și încheie partidele în aceeași zi; plecau la casele lor nelimpliți, gândindu-se la soarta campaniei militare ce avea să fie decisă abia în ziua următoare, în timp ce gașca noastră pășea în stradă triumfător, păstrând încă ecourile adrenalinale generate de partidele multiplayer din Odissea Omului cu Ranga.

Taman aici am pomenit și un ciudat butonând o chestie izometrică, în care mînuia mogădețe izometrice care altoiau trepădușii nemorți ai necromantiei locale, pusă rău pe șotii.

Între Diablo și Quake

Primul contact cu noul gen fusese deja asigurat de maestrul de ceremonii al viscolienilor, așa că am știut exact de unde să iau creația celor de la Westwood. Mai ciudat mi s-a părut fenomenul după care probabil Nox și-a căpătat numele, un efect prin care tot ce nu putea fi văzut de către personaj era inundat în beznă. Motiv pen-





personaj vine cu propria versiune de povești și propriile obiective, ducând spre finaluri evident diferite. Cum Nox este What You See Is What You Get în cel mai tranșant mod cu putință, nu vă așteptați la artificii ElderScrolls-iene, unde luptătorul poate mânui magie sau apar vrăjitori rafinați în arta mînuirii paloșului de două mâini. Avem metale grele aka warrior, total incompetent la tras cu arcu, un conjuror care îmbină un ranger cu un

capătă căsă în mâinile echipei talentate și face Nox o mică bijuterie care merită din plin butonată și după o sprezece ani de la debut, așa cum m-a ajutat să-mi dau seama varianta Gog. La început, ținuta urbană a protagonistului, cu tricou și shoes, aruncat pe nepusă masă în lumea fantastică, s-ar putea să vă lase indiferenți, însă dați-i vreo oră și veți vedea cum prima impresie „meh” face loc dependenței. La o adică, așa pomea în călătoriile și avaturile din Ultima IX, care însă-și va găsi loc într-un alt episod al rubricii retro.

Veți un argument și mai bun? Chakramul (Xenel), armă fotosibilă și absolut devastatoare pe coridoare înguste, care face tot deliciul jocului, întocmai ca wing-stick-urile din proaspătul Rage, la dacă terminați într-un târziu experiența single, vă așteaptă o sumedenie de moduri multiplayer extrem de furioase, unde elementele RP sunt lăsate deoparte și acțiunea se concentrează în arene limitate, care aduc mai degrabă a măceluri într-un Quake izometric cu tematică medievală fantasy. Sau, și mai bine, dacă v-au plăcut decorurile campaniei din Magicka, aflați că setting-ul lui Nox este unul similar, în care orele de butonat devin minute și vă veți pierde fără niciun regret ulterior.

Ofertant www.gog.com

Caleb

tru care deplasarea personajelor prin nivelul oferea privitorului distant un adevărat joc de umbre, iar celui implicat în acțiune o incertitudine apăsătoare cu privire la tot ce se ascundea după cotloanele inaccesibile ochiului. Unde Nox nu s-a remarcat prin creativitate la modul general, Westwood a compensat cu orientarea hotărâtă spre acțiune furibundă în ritm accelerat, ajutată de sistemul de iluminare atrăgător și acest concept permanent de „fog of war”, unde ceața se transformă în beznă. Vă dați seama adrenalină, când alergați după una bucată scheletară care se pierde după un stălp mai gros și câteva ocoluri mai târziu, încercând să-l prîniți, te trezești cu ditamai dihania perturbând ecuația în cel mai neașteptat și letal mod, tocmai datorită câmpului vizual limitat?

De altfel, tot ce a construit Diablo pe modelul nivelurilor generate aleator a fost pus deoparte în favoarea unor locații unice și mereu identice, însă cu valoarea adăugată a planificării exacte a experienței de care urmează să aibă parte jucătorul. Cam trebușoara pe care-o face incredibil de fain recentul Dark Souls, de care, să știți, n-ați scăpat doar citind review-ul mult prea succint de luna trecută. În plus, fiecare dintre cele trei clase de

hoțoman și poate face niscal vrăji interesante, fără a beneficia de avantajele maxime ale niciunei extreme și, bineînțeles, neobostul vrăjitor sadoa, care și-ar petrece mai degrabă un secol în bibliotecă înalțea să-și murdărească palmele delicate cu vreun instrument de ucid dedicat prostimii. Așadar, trei experiențe complet diferite, din toate punctele de vedere, care îți dau în practică tot atâtea campanii destul de lungue, presărate cu tot felul de questuri interesante, orașele și neapărat o puzderie de temnițe, păduri fermecate și abisuri înfricoșătoare, pline-ochi de dricovenii pe care le poți măcelări fără să te gîndești de două ori. N-ai cum să omori NPC-uri, nu există alegeri bune și alegeri proaste, doar ce poți să faci și ce nu. Iar experiența, chiar și așa, clasică, brută,





Program: EXPRESS

Fiecare omușor din spațiul carpato-danubiano-pontic a avut la un moment dat o pasiune arzătoare pentru trenuri, pasiune care l-a bântuit toată viața și i-a călăuzit pași pe cărări neumbrate. Unii au ajuns navetiști și campioni supremi la „șaișase”, alții au înfruntat cu vitejele sârmele și au colonizat uzine de o frumusețe rară, amicului Locke îi sticlesc ochii de câte ori mai apare un expansion pentru Railworks (și îi sticlesc cam des în ultima vreme), iar eu... eu am fost mai cuminte și am ales să atrag disprețul întregii specii a controlorilor fiindcă sunt incredibil de prost și îmi place să călătoresc cu bilet. De fapt, vă mint. Deși pozez în cetățean responsabil, am un secret întunecat despre care ar fi mai bine să vă povestesc eu acum decât să apară în Libertatea atunci când voi candida pentru postul de Mare Vizir al Califatului Pietroasele (cum mi-a prezis marele ghicitor în ghiudem, Al Abacq). De mic copil m-a fascinat semnalul de alarmă și mai ales atica roșie, oficială, cu sigiliul ei de plumb care te făcea să te gândești de două ori înainte să anunți mecanicul de locomotivă că tac-tu a căzut din tren în timp ce se lupta cu TF-ul. Dar nu pasiunea mea pentru oprit trenuri și nici dorința mea arzătoare de a trage hohotind isteric semnalul de alarmă cum trag colindătorii sfoara de la buhai când umblă cu plugușorul m-au determinat să scriu astăzi despre Stop the Express, o mică bijuterie a jocurilor de Spectrum. Să vedeți chestie. Mă uitam la Caleb cum căpăcea un boss în Dark Souls. Nu, nu era o locomotivă fantasy și nici un naș mutant, ci un simplu și obișnuit păianjen gigantic cu o jumătate de gagică goală în loc de cap. Nu m-am uitat dacă tanti avea chiar opt săni, căci l-a cășăpit rapid și pe ecran l-a apărut mesajul genial: You Defeated! Atunci mi-am adus aminte că acum vreo 15 sau 16 ani am butonat cu îndărmie un jocuț de HC care m-a dat pe spate cu un simbru și sincer: „Congratulations, you success!”.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

TOP SCORE TIME CAR STG
 000000 000000 163 015 001

GAME OVER
 STOP THE "ITA EXPRESS"



Stop the Express este un platformer deosebit de simpatic, creația companiei japoneze Hudson Soft (dacă numele vă sună cunoscut, gândiți-vă la Bomberman, hitul care i-a pus pe harta gaming-ului în 1983) și a fost visul, umed al fiecărui adolescent care își dorea să alerge gol și liber cu... pletele fluturând în vânt pe un tren aflat în mișcare. Obiectivul final era cabina mecanicului de locomotivă, unde trebuia să ajungi pentru a opri buclucașul tren de mare viteză. Cum călătoria fără bilet încă nu se inventase în Japonia (blatiștii de meserie mai aveau de îndurat vreo șapte ani de stat cu forța în țară), a fost nevoie de un plot ceva mai complicat care implica o grupare teroristă de culoare roșie și un agent secret (adică tu) cu părul bălai și pijama verde. Și câțiva semptero-dactili mici, tot de culoare roșie (pe care i-am evitat ca prostul deoarece jocurile video, filmele de acțiune ale anilor 80 și un fel de unchi fost detinut politic m-au învățat că, dacă e roșu, are bombă nucleară și e dușman), care îți erau de mare ajutor în eliminarea urmăritorilor. Tot Roșii. Așadar, expresul ITR a fost „rechiziționat” de infamii Roșii, probabil o nouă specie invazivă de teroriști-blatiști-totalitariști-fundamentalști. Jobul tău de agent secret era să fugi ca disperatul, spre locomotivă în timp ce culegeai de zor pterodactilii cei roșiatici și evitai cu măiestrie stâlpii infamiei și ai telecomunicațiilor, sărmele cele dușmănoase și legiunile teroriste. Ocazional, te mai trezeai și prin vagoane, unde aceiași răufăcători roșii umblau să te composteze ca pe ultimul navetist ilegalist. Adrenalină pură, gameplay de geniu chiar și în condițiile în care Stop the Express nu era singurul platformer îndrăcit din peisaj. Însă era cam singurul în care alegeai pe un tren ca în orice flick de acțiune care se (și te) respectă cât de cât. Ocazional, apăreau și căderi nervoase la fel de pure, noroc cu mașinările vremurilor, care credeau că 4,75 MHz și 48k le vor asigura nemurirea și erau făcute să reziste căderilor nervoase, căderilor de pe birou și căderilor de tensiune atunci când vecinul se apuca să sudeze. Căci „succesul” în platformarele de atunci era mult mai greu de atins decât succesiile corecte din punct de vedere gramatical, al zitelor noastre, iar fericirile erau cu adevărat satisfăcătoare. Aflați de la mine că oricine poate fi fericit, însă doar cei care au reușit să Oprească Expresul merită adevăratele fericiri.

Freeway Fury 2

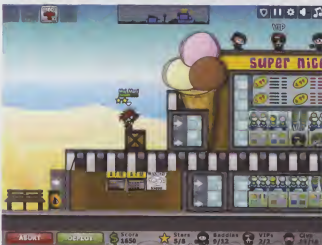
www.notdoppler.com/freewayfury2.php



ajunge în fața plutonului, dă cât colo cu șoferul cap de... coloană și pleacă mai departe cu mașina aces-tuia. Bineînțeles că se grăbește pentru că trebuie să ajungă în timp record la capătul autostrăzii. Nici poliția, nici... ăla e un tanc? ... nu-l mai poate opri pentru că acasă friptura-i pe masă. Sărbătorii fericite și un an nou plin de bucurii!

City Siege 2: Resort Siege

armorgames.com/play/11370/city-siege-2-resort-siege



Decembrie este pentru mine o lună criminală. Termenul de predare al articolelor pentru ediția din ianuarie este atât de scurt încât ajung să suprapun jocurile, să scriu pe la serviciu, să strau până la 3 să mai termin un nivel, să iau laptoapa la toaletă (OK, OK, s-a fumât), doar, doar oi termina. Singura pagină care nu mă stresase este cea de minijocuri. De obicei ușor de scris/jucat/plăcut. Asta până la City Siege 2, care s-a dovedit, deși inițial era să-l trec cu vederea din cauza unei grafici mai copilărești, atât de bun, încât, după 6 ore, eu tot jucam și nu mă mai opream să scriu... Resort Siege este o combinație de Worms cu Jagged Alliance 2 – și pentru mulți dintre voi cred că-mi zis destul – în sensul că poți angaja mercenari cu ajutorul cărora trebuie să debarasezi o hartă 2D de teroriști. Inițial mi s-a părut prea ușor, dar dacă te întorci să iei mereu aurul, adică să salvezi toți ostatecii și să cuiegi toate steluțele, devine rapid foarte antrenant. Cu strategii pește strategii de pus în aplicare, acum trimiți spionul pentru că nu poate fi văzut, acum trupa de comando, acum grenadierul. Și când vă supărați, elicopteru cu lansator de rachete.

Legend of the Void

www.kongregate.com/games/violatorgames/legend-of-the-void

Mă gândesc, însă, că poate sunteți mai pretențioși de fel când stați pe WC, așa că v-am pregătit și un Mini-RPG-TBS. Ce poți dori mai mult decât să gândești strategii împotriva lupilor turbajiți și să uiți de miros, apoi să te întorci cu pielea lor în sat exact când ai terminat? Lăsând gluma de-o parte, LotV este unul dintre cele mai reușite web RPG-uri existente, cu povești (nimic deosebit, dar bine că e), grafică și muzică frumoasă (pentru un webgame) și (mai ales) strategii pe ture. Am ales un rogue (tălhar) drept clasă de start (din cele trei posibile) și nu mi-a părut rău, dar mi-am prins urechile în 3 arbori distincți de atribute/abilități, de mi-a fost mai mare dragul. Unele abilități sunt universale, dar celelalte se activează doar dacă îți în mână un pumnal sau, respectiv, un arc. Toate bune și frumoase veți spune, alegeți una dintre arme și-i dai înainte, dar mie ambele mi s-au părut încântătoare. Ce s-a-lege, un critical sport și un arc puternic sau șansă de stun și un șiș magic? Nu mai contează, mă credeam legendar și mi-am luat-o urât cu ambele...



Sprout

www.kongregate.com/games/customlogic/sprout

Luna trecută mă miram de lipsa adventure-urilor de calitate din mijlocul internetului. Se pare că nu știam despre ce vorbeam pentru că nici la doi pași de Morningstar am găsit Sprout, o aventură despre circuitul naturii pe planetă. Un joc care te face să te gândești la cum reușesc plantele să ajungă peste tot și, prin extrapolare, la cum schimbă oamenii diferențele habitate în care au ajuns, la felul în care caprele și oile duse de noi în Australia, de exemplu, au distrus fauna și flora sau la cum am făcut în așa fel încât muștele să ajungă peste tot unde am pus piciorul. Bineînțeles, nu trebuie neapărat să vă gândiți atât de departe când vă jucați, puteți doar să vă bucurați de idei și de direcția artistică, de sunete și de gameplay. Păcat că e scurt, dar doar pentru faptul că m-a lăsat – incredibil pentru un webgame – să vorbesc despre lucrurile de mai sus și tot merită un loc în revistă. ... unele semine pot rezista chiar și sute de ani...oare câte animale sunt omorâte zilnic pentru hrană...



CAPITAL 2012

Mă abonez și câștig!

Premiile campaniei

Mitsubishi Lancer



TIRIAC AUTO



1x

Toate premiile din imagine sunt cu titlu de prezentare

Bilete de avion dus-întors,
către orice destinație
operată de Blue Air

20x

Blue Air
smart flying



Croazieră de lux pe Marea Mediterană

1x



Expertul tău în croaziere
croaziere.net
by VILCA IT-RO

Seturi de accesorii pentru vin

100x



TOP SHOP

30x

Aparate cafea Nespresso

Brands
INTERNATIONAL



COLECȚIA
CAPITAL
CARTI
DE
AFACERI
NEVOIE
2012



GRATUIT
pentru toți
abonații
pe 1 an

BONUS 2012

Abonează-te la „Capital” pentru 12 luni
și beneficiezi gratuit de sfaturile lui Donald Trump
publicate în colecția de cărți de business „Capital”
precum și de anuarul „Top 300 cei mai bogați români”.

Mai multe detalii și talonul de abonament
în revista CAPITAL și pe capital.ro/abonamente



Odată cu apariția lui Dungeons and Dragons în 1974, a fost penetrată (hehe) o întreagă nouă plată neexploată până atunci. Cea a consumatorilor de RPG-uri Pen and Paper. Nu a trecut foarte mult timp și a apărut un nou produs pentru o nișă a noli plebe. Consumatorii de horror au primit Call of Cthulhu, un RPG inspirat din operele lui H. P. Lovecraft. Elementul adus în plus era o mecanică prin care atmosfera claustrofobică și întunecată afecta personajele în mod negativ.

TSR și Wizards of the Coast, însă, fiind deja firme cu renume, nu s-au lăsat mai prejos și au lansat în 1990 o extensie pentru Dungeons and Dragons numită Ravenloft. Acesta e un mini tărâm de inspirație gotică și slavă în care un număr de domenii sunt conduse de

„Puterile întunecate” și entitățile numite „Lorzi întunecați” care trăiesc în castele întunecate și fac chestii întunecate în nopțile întunecate ale Întunecatului Ravenloft. Numele tărâmului este cel al castelului Lordului întunecat, Baronul Strahd von Zarovich, una din fețele proeminente ale jocului și un fel de antagonist principal de inspirație Draculiană. Castelul său e locul de desfășurare a jocului. Asta pentru cei mai înceți la minte care nu s-au prins încă.

We don't go to Ravenloft

Jocul în sine e o variantă foarte distilată a lui Dungeons and Dragons, cu intenția de a completa un dungeon în câteva ore. Majoritatea pieselor sunt „dale” care compun dungeonul: mijloace de cameră, margini,

colțuri, bucăți de temple, cripte și așa mai departe. Jocul dispune de cinci jucători: un fighter dragonborn (fus ro dahl), un wizard eladrin, human rogue, elf ranger și dwarf cleric. Toate personajele au un mini-character sheet de nivel 1 (cu posibilitatea unui singur level up) și un număr de puteri care pot fi alese înainte de începerea jocului. Fiecare personaj are o figurină (laolaltă cu monștrii normali și antagoniștii), cărți pentru encounters, obiecte și statisticele monștrilor.

Jocul vine cu o cărțică în care sunt prezentate treisprezece aventuri, fiecare cu regulile sale proprii și cu scopuri diferite. De regulă, o aventură are un obiectiv principal (înfrângerea unui antagonist) și o durată minimă (locul în care intră locația obiectivului în teancul cu dale). Alte aventuri pot avea scopuri mai simple, cum ar





Frog of War

fi adunarea unui număr de comori într-un timp limită (până la apusul soarelui), după care explorarea devine mult mai periculoasă.

Aici aduc și o primă critică la adresa jocului: o bună parte a jetoanelor și a cartonașelor din cutie sunt folosite doar în cadrul unei singure aventuri și ocupă spațiu degeaba în rest.

O tură a unui jucător are trei faze: Hero Phase, Exploration Phase și Villain Phase. Faza eroică e cea în care jucătorul face diverse chestii eroice: se deplasează și/sau atacă. După ce s-a terminat cu eroismul, vine faza de explorare. Fiecare jucător care e pe o margine neexplorată a hărții care nu e un perete trage o dală din teanc și o atașează marginii, eliminând din „fog of war”. Fiecare dală nouă vine cu un monstru la întâmplare și un grad de dificultate: ușor (marcat cu o săgeată albă) sau greu (cu săgeată neagră).

Mai apoi, în faza villainilor, jucătorul trage o carte de encounter dacă nu a explorat nimic sau dacă a explorat o dală cu săgeată neagră. Un encounter poate fi benefic (o comoară, un bonus temporar), dar de cele mai multe ori e un monstru sau o capcană ori penalizări, sau mai mulți monștri ori... Jucul ăsta e genul care nu are nevoie de ajutor ca să te bată ca Arkham Horror sau Shadows over Camelot. După encounter, urmează activarea monștrilor. Fiecare are un mod fix de a se deplasa și de a ataca, dar de cele mai multe ori vor ataca cel mai apropiat jucător.

Turn Based Dungeoneering

Luptele se dau în stil Dungeons and Dragons, dar simplificat. Fiecare erou poate ataca o dată pe tură. Monștrii au foarte puțină viață (de regulă un punct sau două), dar e ok. Majoritatea atacurilor (cu excepția celor speciale ce pot fi folosite o singură dată) dau un punct de damage. Asta dacă lovești. Pentru determinarea succesului, se folosește etemul zar cu 20 de fețe și aceeași formulă: rezultatul zarului plus bonusul de atac trebuie să fie mai mare sau egal cu armura adversarului pentru a nimeri.

Un monstru învins este păstrat drept trofeu de către aventurieri și are o valoare în puncte de experiență. Experiența e o resursă comună și poate fi folosită în două feluri: pentru a nega un encounter sau pentru a face level up. Ambele acțiuni costă cinci puncte de experiență, iar un level up poate fi făcut doar când unui din jucători dă un zar de 20. În plus, un monstru învins înseamnă o comoară în plus, pe principiul „cu cât mai multe taloane

tute, valoarea lor, însă, e dependentă de clasa eroului.

Jucătorii sunt victorioși când recuperează artefactul, înving monstrul, scapă din temniță sau orice obiectiv al aventurii, dar dacă oricare dintre eroi moare și nu mai există modalități de a se vindeca, jocul se termină și jucătorii pierd.

Castle Ravenloft e un joc distractiv, iar o aventură e relativ scurtă, dar am câteva critici de adus. Prima ar fi că amplasarea durează mult prea mult pentru cât de simplu este jocul. A doua ar fi că pare să aibă pretenția de a tine de a fi jucat Dungeons and Dragons înalte (caz în care nu văd de ce te-ai mulțumi cu varianta săracului), iar a treia și ultima e că regulile sunt foarte neclare pe alocuri sau nu sunt găsite unde ar trebui să fie în manual. Bine măcar că regulile sunt în marea lor majoritate intuitive.

Iar de recomandat... îl recomand eventual pentru a prezenta conceptul de bază al Dungeons and Dragons unor potențiali amatori sau pentru dalele din care se pot face niște dungeonuri interesante pentru un joc serios de D&D.

■ Paul Polcarp



Aproape de ieșire



In your head, in your head...



Din câte ați observat, cele mai multe dintre volanele existente pe piață oferă posibilitatea de a schimba treapta de viteză în care se află modelul de mașină pe care îl pilotați într-un joc, prin apăsarea unor padele aflate lateral-spate pe axul volanului, precum la monoposturile actuale din diverse formule sau la anumite mașini sport. Evident, această modalitate manuală de control al vitezelor este numai bine potrivită dacă și în joc folosiți o mașină de acest fel.

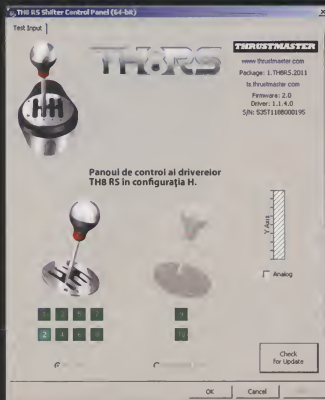
Dacă, însă, modelul pilotat este unul de clasă GT, de rally, de stoc, de stradă sau unul sport sau monopost mai vechi, folosirea padelelor la schimbarea vitezelor nu mai este deloc realistă. De aceea, încă de la primele volane cu force feedback, au existat câteva modele care ofereau pe aceeași bază cu volanul, dar în lateral, un schimbător manual secvențial. Acesta este un dispozitiv foarte simplu de control, deoarece maneta sa nu face decât să acționeze asupra a două contacte – unul pentru trecerea în treapta superioară de viteză, altul pentru coborâre în cea inferioară. În mod normal, un schimbător secvențial de acest tip crește treapta de viteză la tragerea în spate și o coboară la împingerea în față.

Dintre volanele care oferă un astfel de schimbător de viteză, aş evidenția aici Logitech MOMO ForceFeedback – no longer in production – care dispunea de o facilitate cel puțin interesantă: schimbătorul de viteze putea fi montat atât în dreapta, dar și în stânga volanului. Astfel, dacă erati englez sau japonez, puteați să vă amplasați schimbătorul de viteze după regula rutieră proprie. Pe de altă parte, dacă sunteți un maniac al realismului în simularea auto, ați fi putut să folosiți schimbătorul de viteze pe partea pe care se afla în mod

THRUSTMASTER

TH8RS

Fericirea începe cu „H”



Panoul de control al driverei TH8 RS în configurația H.



TH8 RS configurat ca schimbător secvențial.

original, la modelele de mașini ce au fost produse exclusiv pentru stilul englezesc de conducere.

Dar, în cursa pentru o experiență cât mai realistă la volanul virtual, volanetele din categoriile superioare de preț au început să includă și un schimbător de viteze H, din cel clasic pentru mașinile de stradă. Astfel, cred că primul volan care avea o asemenea dotare a fost G25 de la Logitech. De asemenea, modelul următor al aceluiași producător, anume G27, avea și el un schimbător de viteze H. G25-ul, însă, avea avantajul că schimbătorul de viteze putea fi folosit și ca schimbător secvențial, prin simpla rotire a unui buton. Din cauza unor probleme de fiabilitate ale acestui sistem, se pare, modelul G27 nu a mai oferit această facilități, fiind limitat la tipul H de schimbător de viteze, spre marea dezamăgire a fanilor.

Schimbătoare de viteze de tip H au mai oferit alături de volanetele lor și alți producători, dintre care cel mai cunoscut este Fanatec. Dar, sunt disponibile pe piață și schimbătoare de viteze H și/sau secvențiale separate, ce nu vin alături de un volan anume, ci pot fi folosite cu orice volan ar avea cumpărătorul. Astfel de schimbătoare de viteze de sine stătătoare se folosesc de un port USB pentru a se conecta la PC, dar și de faptul că simulatoarele auto care se respectă oferă suport pentru utilizarea SIMULTANĂ (și nu doar alternativă) a mai multor controale. Astfel, jocurile bazate pe engine-ul de simulare gMotor 2 de la ISI (precum iFactor, GTR2, Race 07, Game Stock Car ș.a.m.d.), oferă posibilitatea conectării a până la trei controale simultan. Dat fiind faptul că unul dintre acestea trebuie să fie tastatură, mai rămân disponibile două: volanul, bineînțeles, în timp ce al treilea poate fi schimbătorul de viteze de sine stătător. Din modelele de serie existente la momentul actual pe piață aș numi Act Labs RS Shifter 2006 și Lightning SST.

Există și o alternativă DIY (Do It Yourself) la schimbătoarele de viteze H de pe piață. Cu ajutorul anumitor

programe gratuite - sau foarte ieftine - create de pasionați, se poate configura un joystick cu Force Feedback pentru a fi folosit ca schimbător de viteze, H sau secvențial. Nu pot spune nimic despre această soluție, decât că mesajele de pe Internet ale utilizatorilor unei astfel de soluții arată că aceasta este viabilă, dar că pare să existe o probabilitate nu tocmai neglijabilă de a rata intrarea în viteză corectă. În plus, un joystick cu force feedback este un mecanism semnificativ mai complex decât cel al schimbătoarelor de viteze H de sine stătătoare, ceea ce nu este avantajos sub aspectul fiabilității - dar prețul unei astfel de soluții poate fi foarte bun.

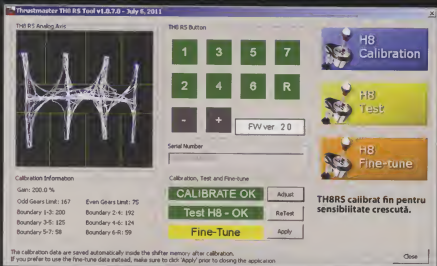
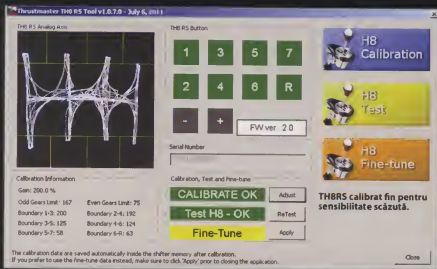
Nucleul dur

Thrustmaster TH8 RS este extrem de solid. Practic, carcasa lui este aproape în întregime metalică, cu ex-

cepția capacului. Iar partea metalică este foarte groasă și grea. Din fericire, sistemul de fixare al acestui schimbător de viteze este foarte solid, la rândul lui. O dată, poate fi prins de o suprafață plană, precum tabla unei mese, cu ajutorul sistemului de strângere cu șurub. Alternativ, dacă îl instalezi într-un cockpit ad-hoc, poți demonta partea cu șurubul, fixându-l permanent în mai multe șuruburi M6 de o consolă destinată anume lui în cockpit. Este o soluție perfectă de prindere permanentă, cea mai solidă și mai rigidă.

Evident, trebuie să vă asigurați că și consola de care îl fixați este rigidă, vreau să spun, foarte rigidă. Iar asta pentru că atât greutatea TH8 RS este respectabilă, cât și forța pe care puteți ajunge să o exercitați asupra lui poate deveni destul de semnificativă. Oricum, există undeva, în lateralul cutiei acestui controler schimbător





Atribuirea treptelor de viteză
pe TH8 RS în seria Race 07

nevoie de a șaptea viteză în configurație H, la monosturii de veche generație (vezi Grand Prix Legends), nu văd nici o dificultate, schimbătorul se comportă impecabil și într-o asemenea configurație – adică 7 trepte de viteză plus marșariul. Normal, cel mai mult mi-a plăcut faptul că pot folosi TH8 RS cu un Chevrolet Camaro din seriile de competiție folosite în campionatul suedez monomarcă. Cu numai patru viteze, a dat sens H-ului din numele schimbătorului, la modul cel mai plăcut imaginabil – am fost high de bucurie.

Nucleul flexibil

Thrustmaster TH8 RS este foarte configurabil. În hardware, el poate fi reglat în așa fel încât să fie folosit în orice poziție ar fi montat. Să vă explic. Slăbind ușor cele patru șuruburi care țin plăcuța ce demarșează mișcarea manetelor, această plăcuță poate fi rotită cu până la 360°. Dacă, cumva, nu puteți monta baza schimbătorului paralel cu axa mașinii, îl puteți monta la 90° în raport cu aceasta, rotind apoi plăcuța în așa fel încât schimbătorul să fie în poziția normală. Dacă vă montați schimbătorul la mână stângă, puteți roti plăcuța pentru a alinia treptele de viteză în acord cu această poziție. De fapt, puteți roti plăcuța schimbătorului în orice poziție, după care strângeți cele patru șuruburi care o prind și rămâne așa. Bestial! Nu am mai întâlnit o asemenea flexibilitate de configurare la un asemenea controler, până acum. De fapt, la nici un controler.

Iar flexibilitatea se extinde și în domeniul software.

de viteze, un șurub cu care se poate regla forța pe care maneta acesteia o opune la manevră. Același șurub poate fi coborât suficient cât să nu simțiți aproape nici o opoziție, dar poate fi și crescută cât să credeți că sunteți la volanul unui camion Carpați de la sfârșitul anilor '50. Eu am constatat că se poate ajunge ușor la un regaj de compromis, care să ofere un control realist și precis, fără a sîrșea excesiv musculatura și tendoanele umărului.

Mă rog, cei care sunt conducători auto și sunt obișnuiți cu schimbătoarele de viteze H nu au această problemă, dar eu, care nu am condus în viața mea o mașină, am avut dureri serioase de umăr în primele zile de utilizare. Pur și simplu, nu îmi folosesc în mod normal tendoanele de la umăr necesare schimbării vitezelor. Problema a fost rezolvată reducând ușor din forța opusă de manetă și făcând o mică încălzire a umărului înaintea sesiunilor de antrenament. Care antrenament, dat fiind că nu folosesc în viața mea un schimbător H, nu a constatat în rularea unui simulator auto. Nope, timp de o săptămână TH8 RS-ul a fost montat pe o măsă din dormitor, iar eu nu am făcut decât să trec crescător și descrescător prin toate vitezele, cu ochii închiși, cam vreo jumătate de oră de vreo 3-4 ori pe zi. Bineînțeles, tot timpul spuneam cu voce tare treapta de viteză în care intram.

Bun și necesar antrenament, care a dat roade la prima sesiune pe pistă. Cu o mașină mai blândă din

Race 07, un Mini Cooper, care are schimbător H și în realitate, am constatat că puteam schimba absolut natural și fără dificultăți vitezele, ceea ce m-a uimut, mai ales că foloseam și ambreiajul, pe un volan cu trei pedale despre care veți citi într-unul din numerele noastre viitoare. Am constatat faptul că îmi este foarte ușor să schimb vitezele, chiar și la modelele care folosesc 6 trepte de viteză. Pentru cei care folosesc moduri ce au



Thrustmaster pun la dispoziție, pe lângă driverele uzuale ce permit configurarea primară, generală, a TH8 RS, și un software de configurare în amănunt, extraordinar de folositor. În primul rând, acesta permite calibrarea schimbătorului de viteze, ceea ce este o funcție utilă dacă ai probleme de firmware sau vrei să verifici dacă eventualele dificultăți în utilizarea TH8 RS sunt cauzate de dispozitivul în sine, de jocul în care este folosit ori de sistemul de operare.

Dar, această calibrare poate fi dusă la detaliul de finețe. Astfel, prin simplu drag cu mouse-ul al liniilor verzi paralele cu axa punctului mort – cele orizontale – se poate face în așa fel încât schimbătorul să fie „scurt”, necesitând o cursă mică până se declanșează schimbarea treptei, într-o manieră mai sportivă, sau mai „lung”. Deci, când liniile verzi orizontale sunt apropiate, reacția schimbătorului din joc este mai rapidă, când sunt mai îndepărtate, vitezele se schimbă când maneta ajunge către capetele cursei sale în locașul treptei de viteză alese. Foarte, foarte bun acest reglaj fin al sensibilității schimbătorului de viteze, pe care nu îl oferă nici un alt controller de acest tip.



chebleja mea: Camaro de competiție suedez cu 4 viteze în H.

Când maneta schimbătorului TH8 RS se află în punctul mort, același lucru trebuie să se întâmple și în joc. Dar, TH8 RS nu are buton pentru poziția neutră, când se află în punctul mort, nu trimite un semnal de buton ce poate fi atribuit în joc punctului mort. Pentru a simula rămânerea în punctul mort, trebuie să puneți pe ON setarea „Hold button for gear”, cam în orice simulator care se respectă.

CONTROL SETTINGS

WHEEL EFFECTIVE	OFF
LEFT BUTTON ASSIGNMENT	OFF
RIGHT BUTTON ASSIGNMENT	OFF
SHIFT WITH WHEEL CHANGES	OFF
HOLD BUTTON FOR GEAR	ON
SPEED SENSITIVITY	51%
THROTTLE SENSITIVITY	47%
STEERING SENSITIVITY	47%
BRAKE SENSITIVITY	47%
CLUTCH SENSITIVITY	50%
INTERMEDIATE SENSITIVITY	50%
THROTTLE DEAD ZONE	47%
STEERING DEAD ZONE	47%
CLUTCH DEAD ZONE	50%
INTERMEDIATE DEAD ZONE	50%
THROTTLE DEAD ZONE	1%
STEERING DEAD ZONE	1%
CLUTCH DEAD ZONE	1%
INTERMEDIATE DEAD ZONE	1%

Cel mai bun

Reglajul fin al sensibilității schimbătorului se realizează în software, ceea ce îl face extrem de facil, și ușurează acțiunea de configurare. Acest lucru este posibil pentru că TH8 RS este, la rândul lui, un dispozitiv ce folosește tehnologia H.E.A.R.T. (Hall Effect AccuRate Tehnology), adoptată deja de Thrustmaster pentru produsele din gama de vârf, precum T500 RS, Hotas Warthog, dar și T.1600 M sau Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. După cum am mai spus în articolele dedicate acestora, tehnologia H.E.A.R.T. presupune folosirea unor senzori magnetici, ce nu au contact direct

cu părțile în mișcare. Aceștia reduc la minimum uzura și permit creșterea semnificativă a preciziei cu care este înregistrată poziția componentelor mobile ale controllerului, deci a preciziei cu care poți controla un avion sau un automobil într-un joc de simulare. Pot spune că tehnologia H.E.A.R.T. este o revoluție binevenită în domeniul jocurilor, și prezența acesteia în linia TH8 RS sporește mult calitatea și funcționalitatea acestui produs.

Am remarcat deja faptul că TH8 RS este uimitor de flexibil în configurare, atât pe cale hardware (forța opusă de manetă, orientarea schimbătorului, felul prinderii de o consolă), cât și pe cale software (calibrare fină). La acestea se adaugă și posibilitatea de a transforma TH8 RS într-un schimbător secvențial în pachetul produsului se mai află o plăcuță, ce are o degajare centrală în formă de linie dreaptă. Se demontează plăcuța H și se montează cealaltă, aliniată pe axa punctului mort. Driverele recunosc imediat modificarea, iar software-ul de calibrare poate fi folosit și în această situație, pentru a face schimbătorul mai sensibil sau mai lax în reacție la acțiunea ta asupra lui. Foarte, foarte tare!

Având în vedere flexibilitatea extraordinară în configurare – fără egal pe piață – și calitatea de vârf oferită de hardware-ul și software-ul TH8 RS, nu mă pot deloc plînge de prețul pipărat al acestui dispozitiv. TH8 RS se adresează unei nișe de pasionați, și o face la modul superlativ, meritându-și cu vârf și îndesat banii. Thrustmaster a făcut încă o dată dovadă că poate oferi produse revoluționare, de vârf, precum este și volanul T500 RS, alături de care este mai mult decât potrivit schimbătorul de viteze TH8 RS. Sau alături de orice alt volan găsiți de cumință, ca un upgrade hardware ce sporește dramatic realismul și interactivitatea în simulatoarele auto.

Marius Ghinea

Obiectiv: Preț: 600 €



ASUS ZENBOOK UX31

Un ultrabook exemplar

Acum câțiva ani, ASUS a inițiat o clasă de produse care a rămas în istorie sub denumirea de netbook, ei au lansat Eee PC-ul, câțiva ani mai târziu, Apple a inițiat un trend al tabletelor cu primul iPad, acum altceva apare din diverse colțuri ale globului. Conceptul de ultrabook, care are un exponent de seamă în acest dispozitiv ZENBOOK UX31, este definit printr-o performanță deosebită, o autonomie mare și dimensiuni compacte.

ZENBOOK UX31 este un notebook foarte ușor, are

doar 1,3 kg, un panou de 13,3" și o carcasă realizată integral din aluminiu șlefuit. Gândiți-vă că începând de la 3 milimetri în cel mai subțire punct și ajungând până la 9 milimetri în cel mai gros punct, ZENBOOK nu ajunge la 1 centimetru. În această clasă de produse, cel mai probabil vor apărea multe dispozitive care vor pretinde comparativ absolute în ceea ce privește dimensiunea și greutatea, clar este însă faptul că un sistem ca ZENBOOK are mari șanse să fie cel mai subțire și ușor sistem pe care l-ați avut. Gândit în special pentru me-

diul business, unde este la fel de importantă performanța precum designul sau autonomia, ZENBOOK-ul poate fi folosit de către toate persoanele amatoare de performanță care au un simț estetic mai dezvoltat.

Alumiiniul folosit la carcasă ajută la disiparea căldurii și dă impresia de trăinicie. Pare stabil, bine construit și foarte bine „încheșnat”. Nu scârțâie și nu mărește din nicio încheietură, fiecare aspect al carcasei denotând o atenție foarte mare pentru detalii, specifice de altfel unui produs de vârf. Însă, toate ultrabook-urile sunt înconjurare de o aură de exclusivitate, în parte și din cauza prețurilor nu foarte accesibile. Legat de designul interior, în momentul în care îl deschizi, ultrabook-ul te întâmpină cu aceleași trăsături metalice care îți dau încredere în rezistența sa în timp. Cele 83 de taste sunt aerisite și permit o viteză foarte mare de tehnoredactare datorită construcției precise. Și utilizarea touchpad-ului este plăcută datorită dimensiunilor generoase, raportului 16:9 și implementării câtorva funcții multi touch pentru o eficiență sporită. Display-ul este al doilea lucru pe care îl vezi în momentul în care îl deschideți. În cazul modelului de 13 toli, lăsând la o parte rezoluția panoului de 1600 x 900, chiar dacă volumul de lumină care poate fi împins prin panou este deosebit, particularitate specificată și de producător prin cele 450 candelă pe metru pătrat, există totuși și o parte negativă a acestor facilități. Peste un anumit grad de luminozitate, culorile devin spălăcite, iar negrul nu mai este la fel de negru. Desigur, aceste dezavantaje devin evidente doar în momentul în care abuzați de slider-ul de luminozitate, în rest este evident că



panoul justifică o parte considerabilă din preț.

În ceea ce privește configurația, noul UX31 folosește un procesor Sandy Bridge – Intel Core i5 2557M cu o frecvență de lucru de 1,7 GHz. Acest procesor include doar 2 core-uri, însă cele 4 thread-uri și 3 MB L3 Cache impresionează destul de mult în ceea ce privește performanța, pe lângă faptul că integrează și cipul grafic Intel HD Graphics 3000. Acest IGP este capabil de gaming ocazional, precum World of Warcraft sau Call of Duty, iar în combinație cu procesorul Sandy Bridge, este tot ce aveți nevoie pentru a profita de tehnologia WiDi (Wireless Display). Un alt avantaj al acestui sistem este derivat dintr-o tehnologie proprietară ASUS intitulată Super Hybrid Engine II. Construit în jurul conceptului de hibernare, tehnologia SHE II, datorită unei combinații de hardware și software, oferă un timp de revenire la o stare funcțională a sistemului de 2 secunde. Într-adevăr, pentru o asemenea performanță sunt relevante atât procesorul sau cantitatea de memorie RAM, cât și soluția de stocare SSD. Din fericire, UX31, cu modul său inteligent de funcționare „Instant on” promite nu mai puțin de 2 săptămâni de standby. Dacă tot am pomenit de autonomie și de avantajul major datorat componentelor software, ar fi bine să menționăm și cifrele obținute în teste. Cu luminozitatea ecranului la 30% și cu modul power saver (personalizat de ASUS) activat, în testul de navigare pe internet a obținut 10 ore fără 10 minute de utilizare, folosind o conexiune fără fir. În ceea ce privește al doilea test important, cel de redare de conținut HD departe de priză, UX31 a obținut nu mai puțin de 5 ore și jumătate. Cu toate că aceste cifre oricum sunt foarte mari pentru orice sistem portabil, aveți în vedere și faptul că vorbim de un ultraportabil a cărui greutate gravitează în jurul valorii de 1,3 kg.

Faptul că partea de stocare este asigurată de un SSD de 128 GB se reflectă într-un consum de energie mult mai mic și ajută la obținerea unor performanțe specifice acestui tip de mediu. În Crystal Disk Mark, la citire au fost obținute 448 MB/s, în timp ce la scriere SSD-ul a obținut 312 MB/s. În combinație cu cei 4 GB RAM și un procesor Core i5 din a doua generație, UX31 este foarte sprinten. Pornește repede de la zero, aplicațiile se lansează foarte rapid, iar senzația generală pe care ți-o oferă este promptitudine în executarea comenzilor. În PCMark 7, această performanță s-a reflectat într-un scor de 3220 de puncte. Acest rezultat definește UX31 ca un sistem perfect atât pentru munca de birou, cât și pentru consumul de conținut multimedia și demonstrează și mici tendințe pentru gaming ocazional. Fără pretenții foarte mari la capitolul detalii grafice, HD3000 de la Intel are suport complet pentru titlurile DirectX 10.1 și Shader 4.1. Dacă asociați mai bine performanța unui astfel de IGP cu plăci video AMD și NVIDIA, gândiți-vă că se află undeva între un Radeon 5470M și un GeForce 310M.

Pe lângă un card reader 2 în 1 și un USB 2.0, un avantaj major de performanță derivă din includerea unui port USB 3.0. Chiar dacă nu foarte multe tipuri de periferice folosesc acest port, mediile de stocare externe reprezintă un motiv suficient pentru a fi încântați de USB 3.0. Aproape orice hard disk extern compatibil cu acest port obține la scriere și la citire peste 100 MB/s.

Partea de video out de la UX31 este asigurată de două porturi micro și mini: Micro HDMI și Mini VGA. La acest capitol, în pachet aveți inclus un adaptor de la Mini VGA la VGA. În ceea ce privește portul Micro HDMI, se găsește ușor cabluri de diferite lungimi de la Micro HDMI la HDMI. Deși rețelele wireless sunt extrem de populare, în mediile corporative încă se mai lucrează foarte mult cu rețele Ethernet. Neavând un astfel de port integrat, ASUS include în pachet și un adaptor USB la Ethernet. Interacționând zilnic cu foarte multe dispozitive care se pot încărca de la un port USB, precum smartphone-uri sau tablete, funcția USB Charger+ vă ajută exact în acest scop. Chiar dacă notebook-ul este închis și în ghiozdan, puteți trage un cablu de la USB pentru a vă încărca telefonul.

Dacă tot l-am lăudat performanța, merită să reținem, că în general, mai ales în cazul notebook-urilor ultra compacte, acea performanță vine cu costul unor temperaturi destul de înalte în anumite zone. Este adevărat că UX31, având o carcasă integral metalică, disipă foarte bine căldura. Din păcate, în anumite zone, mai ales în zona tastelor funcționale și mai sus spre baza

ecranului, după o utilizare prelungită, se simt temperaturi destul de mari.

Mai atragem atenția asupra unei particularități importante, de altfel un punct forte la UX31: sunetul sau, mai bine zis, calitatea și puterea sunetului. Creat în combinație cu Bang&Olufsen – divizia ICEpower, și o ureche neantrenată poate observa calitatea net superioară a sistemului audio integrat în UX31 față de alte ultra compacte. Chiar dacă nimeni nu ar trebui să își achițiționeze un laptop pentru că se aude bine, acesta este totuși un avantaj binevenit în cazul UX31.

În definitiv, UX31 este un notebook high end, la un preț nu foarte ridicat având în vedere dimensiunile, greutatea, autonomia și performanța. Deși de preferat ar fi ca la un astfel de buget să puneți mâna măcar câteva minute pe viitorul notebook, merită reținut că UX31 cu siguranță va genera utilizatorului un sentiment plăcut.

Ofertant: Partener ASUS Prep 4000 le



KIT LOGITECH MODERN WARFARE 3: G9X ȘI G105

Ofertant: Partener Logitech Preț: 350 lei, 274 lei

Vreți sau nu vreți să acceptați, cel mai nou Call of Duty, Modern Warfare 3, a fost un succes de proporții din foarte multe puncte de vedere. Lăsând la o parte premiile pe care le-a primit, pe drept sau pe nedrept, ar fi fost păcat să nu existe și un echipament dedicat fanilor seriei. Fiind singurul kit oficial, particularitate menționată și pe ambalaj, pachetul de la Logitech format dintr-un mouse G9X și o tastatură G105 reprezintă echipamente obligatorii pentru pasionații de CoD.

Chiar dacă G9X și G105 nu sunt niște produse complete noi de la Logitech, trebuie apreciat efortul de a personaliza două produse care oricum au făcut o impresie foarte bună în mâinile gamerilor entuziaști.

G9X este un mouse de gaming cu două fețe interschimbabile, de texturi și dimensiuni diferite, pentru a mulțumi o varietate cât mai mare de utilizatori. Deși ambalează poartă cu mândrie logoul Call of Duty MW3 la bază, una este mai lucioasă și una este mai rugoasă. Are greutate ajustabilă de până la 28 grame în plus, pe care le puteți plasa într-un cartuș după bunul gust, iar lăserul folosit pentru urmărirea mișcărilor poartă numele de „gaming grade laser”. Având în vedere importanța preciziei și rezoluției când vorbim de un mouse de gaming, G9x de la Logitech vă ajută să modificați în timp real rezoluția, în trepte, de la 200 la 5700 dpi. Pe lângă fap-

tul că fiecare buton îi poate fi asociată o acțiune sau un macro, Logitech a integrat în acest model o cantitate de memorie suficientă pentru a vă defini și salva profilul de utilizator. Dacă apelați la această funcție, printre parametrii pe care îi salvați poate intra și culoarea unor leduri pe care le definiți după bunul gust. Ca în cazul altor modele populare de la Logitech, și în G9X scroll-ul are două moduri de funcționare, treaptă cu treaptă sau în mod continuu, acesta din urmă fiind perfect pentru paginile de Internet din ce în ce mai lungi.

G105 este o tastatură care nu se dezlănțește la apăsarea tastaturilor de gaming de la Logitech, de aici și G-ul din față. Prima impresie este de produs trainic, construit cu atenție, în care până și culoarea verde a ledurilor a fost ajustată până la un nivel care să fie util noaptea fără a fi deranjant. În plus, dacă vă deranjează tastele iluminate, puteți stinge ledurile complet. În ceea ce privește tastele G, chiar dacă sunt doar 6, împreună cu tastele M1, M2, M3, le puteți asocia nu mai puțin de 18 funcții, combinații de taste, macro-uri și multe altele. Dacă tot se laudă producătorii cu transmiterea unui număr de N taste apăsată simultan, în cazul tastaturii G105,

Logitech s-a rezumat la 5, dar bune. În definitiv, doar 5 degete ai la o mână și ar deveni destul de dificil să apeși mai multe taste simultan.

Dacă ar fi să mai atragem atenția asupra unui detaliu, acela ar fi includerea unui mousepad confortabil marcat, de asemenea, cu însemnele Call of Duty MW3. Cu un astfel de pachet, nu mai puteți da vina pe echipamentul următoarea sesiune de gaming online.



THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS 430 SCUDERIA

Având în vedere că oricine este încântat de produse care se descurcă foarte bine pe mai multe platforme, noul gamepad de la Thrustmaster merită toată aprecierea în condițiile în care este la fel de bun atât în combinație cu un PC, cât și cu un PS3. Toate butoanele sunt programabile, are 2 triggeri progresive, două manete analogice, acoperite cu cauciu pentru un grip sport, un D-pad cu 8 direcții și multe butoane. Lucrează pe 2,4 GHz, iar marea sa avantaj este că, datorită memoriei interne, fiecare configurație poate fi generată și memorată pentru acces rapid în orice moment. Nici măcar nu necesită instalarea unor aplicații software dedicate.

Practic, indiferent dacă sunteți sau nu un fan al produselor Ferrari, dacă sunteți în căutarea unui gamepad deosebit, Thrustmaster a făcut o treabă bună cu acest model accesibil.

Ofertant: www.thrustmaster.ro Preț: 189,99 lei

Nu a trecut mult timp de la ultimul NVIDIA Tegra 2 și deja avem primul produs care poartă cu mândrie primul procesor quad-core de la NVIDIA – Tegra 3 sau Kal-el după cum i-au spus prietenii în diverse stadii de dezvoltare.

Transformer Prime, urmașul uneia dintre cele mai populare tablete la ora actuală, Eee Pad Transformer, este rezultatul feedback-ului primit de la utilizatori și cel mai probabil este modelul celor de la ASUS de a se alinia la tendințele pieței, de subțiere maximă. În ceea ce privește produsul venit la test, chiar dacă este un sample și sunt mari șanse ca dumneavoastră când îl achiziționați să vină preinstalat cu Android 4.0 Ice Cream Sandwich în loc de 3.2.1, această versiune a fost suficientă pentru a ne da seama că vorbim de altă mănăncare de pește decât în urmă cu 6-7 luni.

Este foarte subțire. La 8,3 mm, este cu 0,5 mm mai subțire decât iPad 2, în schimb ecranul este un pic mai mare. Are 263 x 180 x 8,3 milimetri ca dimensiuni, în timp ce greutatea este de 586 grame. Dacă această cifră nu vi se pare extrem de mică, aveți în vedere că iPad 2 era 601 grame în condițiile în care acesta din urmă este foarte confortabil de ținut în mână. O mică varietate în ceea ce privește rețeta actualului Transformer, în comparație cu vechiul model, este includerea în pachet a dock-ului cu tastatură. Justificând pe deoparte un procent considerabil din preț, dock-ul, pe lângă 537 grame suplimentare, se reflectă într-o autonomie sporită. Dacă specificat pentru noul Prime avem 12 ore de performanță pe o conexiune wireless, conectat la dock-ul cu tastatură și touchpad, respectiva cifră sare la 18 ore. Din păcate, împreună cu tastatură, dimensiunile dispozitivului se dublează. Chiar dacă personal nu susțin utilizarea unei tablete împreună cu o tastatură fizică, soluția celor de la Asus merită laudată datorită calității construcției, pe lângă faptul că, dacă nu rezistați să aveți o tabletă fără un port USB sau un cititor de carduri SD, acestea le găsiți accesibile pe marginea tastaturii.

Lăsând manualul, încărcătorul cu mufă proprietară și dock-ul cu tastatură, cei mai importanți element din cutia de carton complet neagră este Transformer Prime. Acesta este dominat de un spate integral din aluminiu care amintește de UX31 și care nu este perturbat decât de o cameră de 8 megapixeli, un bliț LED, și o față integral din sticlă. Pentru videoconferințe pe Skype sau Yahoo! Messenger și pe partea din față aveți o cameră de 1,2 megapixeli. Logoul ASUS, deși este poziționat impozant pe spatele dispozitivului, este integrat subtil și în colțul din stânga sus al ecranului. Pe marginea tabletei, pe lângă dock-ul proprietar, mai găsiți un port hibrid line in/out, un port Micro HDMI pentru TV Out și un locaș bine ascuns pentru cardurile Micro SD. La capitolul butoane lucrurile s-au simplificat la maxim, acesta fiind un lucru foarte bun. Pe margine nu găsiți decât butonul de pornire-oprire al dispozitivului și două butoane independente pentru ajustarea volumului audio. Per ansamblu, este



ASUS EEE PAD TRANSFORMER PRIME

evident că cei de la ASUS și-au făcut un scop din a compacta pe cât posibil un ansamblu complex, lucru care le-a ieșit foarte bine în cazul tabletei Transformer Prime.

La interior, pe lângă SoC-ul Tegra 3 Quad Core care se ocupă atât de sarcinile GPU-ului, cât și cele ale CPU-ului, mai găsiți 1 GB memorie RAM și 32 sau 64 GB spațiu de stocare de tip Flash. Ca senzori, avem un accelerometru, un giroscop, un senzor de lumină, o busolă și, desigur, un modul GPS. Chiar dacă pe partea de software în varianta care se va găsi pe piață vor surveni schim-

bări semnificative în ceea ce privește sistemul de operare și aplicațiile proprietare, Transformerul Prime venit la test a fost suficient pentru a ne face o părere în ceea ce privește efortul celor de la ASUS de a personaliza un pic suita de aplicații preinstalată de Google. Printre aplicații pe care nu le găsiți pe alte tablete cu Honeycomb merită menționate: ASUS WebStorage, MyCloud, File Manager, ASUS Sync, SuperNote, AppLocker, AppBackup, TegraZone.

Detaliu: Pachetul ASUS Prime 2000 în



ROUTERE CREATE PENTRU PERFORMANȚĂ

Pe zi ce trece, din ce în ce mai multe dispozitive se agită de rețeaua wireless de acasă. Toate fac trafic pe internet, streaming de YouTube, navigare, download/upload din și în cloud și mai ales toate sunt flămânde după o viteză cât mai mare. Vorbim aici de mai multe notebookuri, tablete, smartphone-uri sau Smart TV-uri care, de mult timp, nu se mai mulțumesc să folosească o conexiune cu fir pentru a avea acces la multul răvnit internet. Cum ne afectează această explozie de dispozitive?

Simplu, are un impact teribil asupra performanței routerului din casă.

Pentru astfel de scenarii, în care numărul clienților depășește 2,3 și se apropie cu ușurință de 10, într-o locuință obișnuită, problema nu este că nu toate cele 10 dispozitive au acces la internet, ci, mai degrabă, că nu vor avea parte de un management eficient al traficului în cazul unui router „mai puțin deștept”. Din păcate, nu de puține ori s-a întâmplat ca un smartphone să nu mai primească un IP valid pentru a accesa internetul, singura soluție fiind închiderea și repomirea routerului.

Legat de management de trafic sau, după cum apare în meniul routerelor, QoS –

Quality of Service, acesta acum a devenit vital pentru buna funcționare a rețelelor.

Dacă vă jucați un joc online pe PS3, vorbiți pe Skype de pe smartphone și vă uitați la un clip HD pe YouTube, lucrurile încep să se miște prost măcar la unul dintre generatoarii din trafic. Din acest motiv, este important ca un router să știe să stabilească priorități în ceea ce privește modul în care distribuie o conexiune la internet către consumatori.

Chiar dacă acestea sunt doar câteva exemple care justifică achiziția unui router deștept, pentru a defini mai bine conceptul de dispozitiv performant în ceea ce privește domeniul rețelei, ne-am orientat către testarea routerelor dual band, capabile de a genera două rețele, pe 2,4 și 5 GHz. Prin două rețele, în acest caz mai refer la broadcast-ul de două SSID-uri simultan de către un singur aparat fizic. Având în vedere că sunt dispozitive compatibile doar cu un singur standard, dacă tableta, smartphone-ul și Smart TV-ul le conectați pe 2,4 GHz, iar notebookul pe 5 GHz, o astfel de separare ar ajuta routerul să facă un load balancing mult mai eficient.

■ Alexandru Puia



ASUS Dual-band Gigabit Wireless-N Router Extreme Performance in Style RT-N56U

SPECIFICAȚIE:
Ofertant: Parteneri ASUS
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]:
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: 3+2 Interne, 300 + 300
Dual band simultan / Rețea secundară mufasir: da / nu
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / nu
Dimensiuni fără antene / Greutate fără alimentator [gram]: 172x145x60 / 330
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 2 / da / da / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fizic, Nota calitate semnal RF: 75.4, 100, 100
Preț estimat [Lei]: 575



Netgear N750 Wireless Dual Band Gigabit Router WNDR4000

SPECIFICAȚIE:
Ofertant: www.evomag.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]:
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: Interne, 300 + 450
Dual band simultan / Rețea secundară mufasir: da / da
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / da
Dimensiuni fără antene / Greutate fără alimentator [gram]: 223x153x31 / 450
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 1 / nu / da / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fizic, Nota calitate semnal RF: 73.96, 93.79, 80.94
Preț estimat [Lei]: 529

Linksys E3200 High Performance Dual-Band N Router



SPECIFICAȚIE:
Ofertant: www.pccarage.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]:
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: 6 Interne, 300 + 300
Dual band simultan / Rețea secundară mufasir: da / da
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / nu
Dimensiuni fără antene / Greutate fără alimentator [gram]: 225x180x35 / 334
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 0 / da / da / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fizic, Nota calitate semnal RF: 58.95, 72.81, 76.59
Preț estimat [Lei]: 531



Netgear N600 Wireless Dual Band Gigabit Router WNDR3700v2

SPECIFICAȚIE:
Ofertant: www.evomag.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]:
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: Interne, 300 + 300
Dual band simultan / Rețea secundară mufasir: da / da
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / da
Dimensiuni fără antene / Greutate fără alimentator [gram]: 223x153x31 / 500
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 1 / nu / da / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fizic, Nota calitate semnal RF: 65.89, 48.29, 76.25
Preț estimat [Lei]: 519

**SPECIFICAȚII:**Ofertant: www.emag.ro

Port Wide Area Network (WAN) (Mbps):

Porturi Local Area Network LAN (Mbps):

1x10/100/1000; 4x10/100/1000

Antene, Viteză maximă conectare (Mbps):

Interne, 300 + 300

Dual band simultan / Rețea secundară musafiri:

da / da

Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / nu

Dimensiuni fără antene / Greutate fără

alimentator (grame): 118x115x15 / 317

USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:

2 / da / da / nu

Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere,

Nota calitate semnal RF: 100, 38.38, 48.49

Preț estimat (Lei): 490

BelkinPlayMax Wireless Router F7D4301

5

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii EikoTech

Port Wide Area Network (WAN) (Mbps):

Porturi Local Area Network LAN (Mbps):

1x10/100; 4x10/100

Antene, Viteză maximă conectare (Mbps):

4 Interne, 300 + 300

Dual band simultan / Rețea secundară musafiri:

da / da

Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / nu

Dimensiuni fără antene / Greutate

fără alimentator (grame): 225x180x35 / 323

USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:

0 / nu / nu / nu

Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota

calitate semnal RF: 53.39, 56.48, 76.59

Preț estimat (Lei): 374

Linksys E2500 Advanced Dual-Band N Router

6

EDIMAX 300Mbps Wireless Concurrent Dual-Band Gigabit iQ Router BR-6475nD

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii EDIMAX

Port Wide Area Network (WAN) (Mbps):

Porturi Local Area Network LAN (Mbps):

1x10/100/1000; 4x10/100/1000

Antene, Viteză maximă conectare

(Mbps): 2 x detașabile, 300 + 300

Dual band simultan / Rețea

secundară musafiri: da / nu

Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da / da

Dimensiuni fără antene / Greutate

fără alimentator (grame): 134x110x26 / 275

USB Număr / Print Server /

Stocare / 3G: 0 / nu / nu / nu

Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere,

nota calitate semnal RF: 65.19, 44.62, 78.6

Preț estimat (Lei): 449



D-Link Wireless N Dual Band Router DIR-815

SPECIFICAȚII:

Ofertant: Partenerii D-Link

Port Wide Area Network (WAN) (Mbps):

Porturi Local Area Network LAN (Mbps): 1x10/100; 4x10/100

Antene, Viteză maximă conectare (Mbps):

2 externe nedetașabile, 300 + 300

Dual band simultan / Rețea secundară musafiri:

da / nu

Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit:

da / da

Dimensiuni fără antene / Greutate fără alimentator (grame):

157 x 119 x 30.5 / 213

USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:

0 / nu / nu / nu

Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere,

Nota calitate semnal RF: 66.56, 39.89, 83.28

Preț estimat (Lei): 320



8

Titlu Mântuitorul Dunei

Autor Frank Herbert

Editura Nemira

Mântuitorul Dunei continuă și întregeste cu grandioasă și tulburătoare splendoare primul episod din formidabila epopee a unei istorii viitoare. Frank Herbert reușește să se miște cu dezinvoltură în spațiul complex al personalității mesianice și lărgeste orizontul inițial al Dunei.

Răstignit pe cruce, Iisus nu a regretat ca se jertfește pentru poporul său. Paul Atréides are însă îndoieli. Moartea lui poate rezolva într-adevăr o mulțime dintre problemele pe care apariția sa în Univers le crease în urmă cu treizeci de ani. Are el voie să regretă? Iar dacă o face, nu cumva tocmai umanitatea lui i diminuează meritele?

Frank Herbert încearcă să răspundă într-un chip paradoxal la aceste întrebări, analizând tangential și destinul celor mântuiți. Fremenii și-au găsit un mesia. Prorociile s-au adevărit. Au devenit stăpâni planetei lor, ba chiar al întregului Univers... Din păcate însă, tărâmul promis nu e nici pe departe atât de încântător pe cât au crezut.

Privirea onestă, impregnată de delicatețe în interiorul personalității mesianice a lui Paul Atréides, dar și viziunea mai largă asupra timpului sortit unui popor după mântuire se articulează într-un discurs al cărui mesaj principal este afirmarea credinței lui Frank Herbert că esența omenească, cu toate cele bune și cele rele pe care le încumbă, nu va dispărea nicicând și că ea constituie forța aceea înefabilă care învârtă roata Istoriei. Și, cumva, și pe aceea a literaturii, desigur. Pe scurt, dacă îți place literatura SF, nu ai voie să ocolești romanele din seria Dune.

frank
herbert

mântuitorul dunei



CÂȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câștigători al concursului NEMIRA, ediția noiembrie 2011 ce a avut ca premii cinci romane 3001: Odissea finală de Arthur C.

Clarke, sunt următorii: Ivescheș Livia din Mocira, Bidlanu Dan Valentin din Cluj-Napoca, Constantin Ștefan Cătălin din Brăila, Macovei Dan din Timișoara și Morar Dan din Cluj-Napoca.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

Câștigă unul din cele cinci romane Mântuitorul Dunei de Frank Herbert răspunzând la întrebarea:

Ai cui stăpâni au devenit frenenii?

- ▶ Universului ☐
- ▶ Lunii ☐
- ▶ Pământului ☐

Nume, prenume	
Cod numeric personal	
Str.	Nr. Et. Sc. Ap.
Localitate	
Cod Poștal	Județ
Telefon	
e-mail	

Decupează talonul și trimite-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 februarie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna martie 2012 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie integrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterile de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

frank
herbert

mântuitorul dunei



THE THING

IT'S NOT HUMAN. YET.

În sprava de luna trecută, în care am reușit să vă prezint în avanpremieră un film, m-a încântat atât de mult încât, în încercarea mea la o recidivă, mi-a transformat zilele în aventură. Inițial, am vrut să merg luna aceasta pe Misiune Imposibilă sau Sherlock Holmes, amândouă foarte potrivite după părerea mea cu revista, dar mi-a fost imposibil din cauza unor lansări simultane în mai toate țările, după termenul de predare al articolelor. Văzând așa, m-am sucit și am spus că un animat cade întotdeauna bine în preajma sărbătorilor. Happy Feet 2 s-a dovedit însă a fi foarte slab, mai ales prin comparație cu celelalte desene apărute în ultima perioadă, așa că din nou a trebuit să mă reorientez – de câteva luni, locuiesc în afara țării și am acces la cinematografe americane, nemțești și chești, nu-mi place să o spun așa, dar am observat că lumea la noi este foarte puritană și oarecum demagogă și sare imediat în sus când LEVEL prezintă un film înaltea timpurilor cinematografice românești. Am fost chiar și la J. Edgar, un film despre cel care a înfințat și condus timp de mai bine de 35 de ani FBI-ul, un film foarte interesant de altfel, dar care a căzut și el când am aflat că apare la noi abia pe 20 ianuarie... Luna asta mă declar învins și plusez simplu cu Creatura. Filmul prezintă ce s-a întâmplat înainte de Creatura (The Thing) inițială, adică filmul horror de cult din 1982. Care și el este un remake după un film din 1951. Trebuie să recunosc că așteptările lui erau foarte mici, Hollywood-ul (un fel de a spune, filmele americane în general) nu mai știe de mult să facă filme adevărate de groază. Cu adevărat putemice, cu adevărat logice sau, din contră, cu adevărat nebune. Gândite și inteligente. Pe de o parte, noua creatură mi-a confirmat ce știam, dar în același timp m-a și impresionat. Puține reacții aberante, efecte de calitate, multă norvegiană (oau), per total, acceptabil. Poate prea puțin pentru fanii genului horror/SF, dar suficient pentru cineva care vrea să se distreze și să tresară de câteva ori. Atenție, e foarte frig în film.

R.S. De fapt, a existat și joc...

RCV

www.

tinyurl.com/3e3l6z6

Animaleeeee... din linkul de mai sus.



tinyurl.com/78elxux

Poze de-a lungul anului. Multe și inspiraționale.

tinyurl.com/28v2xaw

iPhone-uri! au o funcție foarte dubioasă de autocorectare a mesajelor trimise de tine, iar dacă mesajul trimis este în engleză, auto corecția îți poate da bătăi de cap. Intră și ai să vezi.

Trimite cuvântul **CARTE**
prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre
cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția lunii Ianuarie a revistei CHIP FOTO-VIDEO
poate fi achiziționată prin pachetul promoțional
„FOTO-VIDEO + cartea „FOTOGRAFIA ALB-NEGRU”,
la prețul de 24,98 lei
sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Librăria
CHIP
ONLINE (ro)

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie
sau poate fi achiziționată din librării.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni. În limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (scutit de taxă, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa: abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădăreanu Ioana, CP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice altă detaliu suplimentară vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau telefonic la numerele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.



Denumirea firmei / C.U.I. _____
 Nume, prenume _____
 Vârsta _____ Ocupație _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate _____
 Cod Poștal _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abonant, cu toate că _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identificarea operațiunii de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădăreanu. Completând acest formular sunteți de acord că informațiile furnizate în acest scop nu vor fi prelucrate și/să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie folosite pentru activități de marketing direct sau corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12, 18 din Legea 677/2001 (dispoziții de urmărirea dreptului de informare, de acces, de intervenție de ștergere, de a nu fi supus datele din cauza individualității, de a vă adresa poștei). Pentru înregistrarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați. În scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, CP2, CP4, 500530 Brașov sau prin fax la numărul 0268-418728, 3 D Media Communications a fost înregistrat în registrul de evidență a producătorilor de date cu caracter personal a ANSPD-PSP sub numărul 4702.

Cele mai recente apariții din COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDITIE LIMITATA

acum la numai **24⁹⁸** lei/bucată



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă statură de tehnică și editare a fotografiilor monocrome.



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN

Veți descoperi ghiduri profesionale de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO

Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și prețioasă de imagine ușor de aplicat.



HTML: GHIDUL ÎNCĂPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



FOTOGRAFIA DE PORTRET

Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS

Aflați cum să creați și să vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Mocanu vă oferă statură foto, ilustrată cu imagini din peze prăsește la Românei.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul descrie de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer succes!



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul instruminte și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS
Ghidul ascoperă cele mai importante aspecte ale editării și rezoluții foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde statură de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrati în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o ponați pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, după dăc, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!!

Scanați codul de mai jos



The Oddboxx este o colecție ce cuprinde toate titlurile create de Oddworld Inhabitants, jocuri clasice, memorabile, unele disponibile pentru prima dată posesorilor de PC-uri. Abia Oddyssee, Aba's Exordius, Munch's Oddyssee și Stranger's Wrath - de Jambatori, LEVEL vi le oferă pe toate, în forma în care au fost relansate în urmă cu un an.



DVD EXTRA

The Oddboxx Wallpapers
The Oddboxx DVD Box Art
Drivers (Nvidia, ATI)
Afterlife: Insanity Demo
Trailers
VLC Media Player



01.2012

THE ODDBOXX

LEVEL DVD

PC DVD-ROM

LEVEL





În februarie, le aducem un omagiu celor mai buni dintre cei buni, jocurilor care ne-au inspirat și impresionat în egală măsură. Este timpul să-l încoronăm pe cel mai bun din 2011!

JOCUL ANULUI 2011

În ediția lunii **ianuarie** veți putea citi:

Viteza USB 3.0 în balanță cu prețul

Un test comparativ al celor mai noi soluții din România.
Top stick-uri USB 2.0 și USB 3.0

Windows 8 își arată pentru prima dată forța

Primul build al noului sistem de operare
în comparație cu Windows 7

Experiența de lucru Chromebook

Renunțați la aplicații instalate local, lucrați în cloud!

Învățați de la profesioniști:

Fantasy Art

Creați personaje fantastice
Realizați benzi desenate
Zugrăviți lumi science-fiction

20 de ateliere

care dau frâu liber
imaginației



CHIP LEVEL
KOMPAKT

Rezultate spectaculoase în

Adobe Photoshop
Corel Painter
Autodesk

Practici

Realizarea texturilor
Ateliere pas cu pas
Tips & tricks
Tehnici originale
Sfaturi de compoziție

Inspirați-vă de la maeștri

Frank Frazetta
Marta Dahling
Jim Burns
Dave Gibbons
și alții

DVD
24,98 lei
IANUARIE 2012

PACHET PROMOȚIONAL!

Fantasy Art CHIP DVD + CARTE Fantasy Art

CHIP
GO DIGITAL
01 / 2012 www.chip.ro

DOAR
24,98 LEI

Windows 8 în test de performanță

Primul build al noului sistem de
operare își demonstrează viteza

Merită investiția în viteza USB 3.0?

Un test comparativ al celor mai noi stickuri
►44 USB 2.0 și USB 3.0 din România

netbookul în nor

de lucru Chromebook ►77

Curățenie în sistem

►106
Aplicații performante
pentru curățarea și defrag-
mentarea hard diskului

fără fire

Alimentarea aparatelor ►50
mobile se va face fără cablu

**DOAR
24,98 LEI**

PACHET PROMOȚIONAL!

**CHIP DVD +
CARTE**

**Fantasy
Art**

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!

**Creați-vă propriul
spațiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



25 YEARS
of technology & innovation

D-Link
Building Networks for People